NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

ANO 1 Nº 5
NOVEMBRO DE 1992
CR$ 19.000,00

A HORA DO DRAGÃO!

Double Dragon e Dragon's Lair!
Dois clássicos de fliperama,
agora em Super NES!

NES VIVE!

Krusty's Funhouse,
Gold Medal Challenge,
Wrestle Mania!

Acabar STAR WARS virou moleza!
Dicas secretas e sacadas incríveis
para detonar tudo até o fim!

· **Fique esperto!!**
O Homem Aranha
vai invadir
a sua tela!

POWERDICAS EXCLUSIVAS!!
Passwords, invencibilidade, seleção de fases.
Dicas que funcionam mesmo!!

Bem vindo à terra dos loucos (por games!)
Se você ainda não está na vanguarda do mercado em sua região, não perca mais tempo.
Ligue para quem realmente entende de Game.
Temos o maior acervo de títulos e os mais recentes lançamentos do mercado americano e japonês que vão detonar sua locadora. Ligue-nos e comprove a eficiência e seriedade com que atuamos num mercado de brincadeira.

Oferta do mês: *Super Nes Transc. C/01 ano de garantia 160,00*

Confira a maior loucura do mercado durante o mês das crianças.
Para você que está começando com games, aproveite nossa sensacional promoção: cartuchos em 4 pagtos. (1 + 3) de acordo com projeção pela T.R. (só atacado).

Vendas: Fone/Fax (011) **959.3040 - 299.6463 - 290.7952 - 290.8164**

ATENÇÃO
TRANSC.
TVs E
REVISAMOS
FILMADORAS

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK

NEO GEO

GENESIS

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

Nintendo

GAME POWER SUMÁRIO

CAPITÃO AMÉRICA

34 Valeu a pena esperar: tudo sobre a segunda parte desse jogo trabalhoso.

SPIDERMAN

8 Salvar os X-Men e o aranha das perigosas armadilhas do Arcade. Essa é a sua missão!

SNES

SPIDERMAN	8
DINO CITY	12
SONIC BLAST MAN	14
SOUL BLAZER	16
HARD DRIVING	17
STAR WARS	18
POWER DICAS	24
STREET FIGHTER II (A LUTA CONTINUA)	42
SUPER DOUBLE DRAGON	37
DRAGON'S LAIR	40

NES

POWER DICAS	26
CAPITAO AMERICA	34
GOLD MEDAL CHALLENGE 92	30
KRUSTY'S FUN	32
WRESTLE MANIA	33

G.BOY

POWER DICAS	28
LANÇAMENTOS	43

E MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CARTAS	6
TELAMANIA	29
CLASSIFICADOS	44
OS 10 MAIS	46

STAR WARS!

18 Não podíamos ficar sem esta. Star Wars, fase por fase. A maior força pra você não dançar.

DOUBLE DRAGON

37 A continuação de um dos clássicos do Arcade: o kick and puncher mais esperado do ano.

CARTA DO EDITOR

Privilégio é pouco! Os leitores desta edição chegarão ao patamar dos "eleitos". Estamos dando todas as portas para vocês estraçalharem Star Wars em SNES Total. Um jogo e tanto! Aproveitem. Em NES Total, Capitão América. Tudo o que vocês precisam saber para simplesmente jantá-lo. Em matéria de dicas, macetes e manhas vocês concordarão que estamos insuperáveis. Continuamos firmes na grande batalha que é Street Fighter II. Novidades internacionais estão esperando vocês em Telamania. Quentíssimas! Os lançamentos exorbitam. Spiderman e Dino para SNES, entre outros. Krusty's Fun House, Gold Medal Challenge para NES, só uma pequena amostra. Double Dragon está em Última Hora. Dá para o mês?

"Abra GamePower e feche o jogo".

Mauro Cesar Gonçalves dos Reis
São Paulo - SP

MAIS UM MÊS DE TRABALHO DURO PARA A EQUIPE GP

Marcelo Kamikaze

Esse não perde tempo. Nas horas de folga, se informa sobre tudo de Nintendo, só para esnobar. Imagine a arrogância do garoto ao terminar Soul Blazer, um RPG esquemão Zelda. Também curtiu Dino City e Dinosaurs. Quebrou vários paus com o Baby Betinho no Gold Medal 92, mas sem muito sucesso.

Lord Mathias

O Mister Simpatia entrou num clima e jogou Dinosaurs (não confundir com aquele da mamãe). Delirou, ainda, com o som paulera do Spiderman! Para que ele terminasse Capitão América tivemos que ligar dois alto-falantes super potentes na sala e providenciar copos e mais copos de Slurpee.

Baby Betinho

Guerreiro, detonou quatro jogos sozinho, além de fazer matérias de seu esporte predileto: Street Fighter II. Preocupado com a saúde e higiene mental, entrou na do Kami e curtiu Gold Medal 92. Quase passou mal quando conseguiu, de última hora, o Super Double Dragon. Até hoje não parou de jogar!

Marjorie Bros

A nossa princesa batalhou Race Drivin e Spiderman este mês, além de responder às cartas dos fãs. No primeiro jogo, como era de se esperar, detonou. Mas delirou também com as aventuras do Aranha, de quem virou tiete número um. Teve tempo ainda de dar uma descida até o litoral norte pra pegar uma côr.

NEO·GEO

©1990 SNK CORP

SNK

O Mais Poderoso Videogame Do Mercado.

FLIPERAMA

32 BITS

O mais poderoso videogame do mercado (32 bits). Os melhores jogos, definições, cores e som. Acervo de cartuchos de 1ª linha. Lançamento de 4 jogos novos todo mês. Modelos para uso doméstico, locadoras e fliperamas. Todos os modelos com comandos e botoeiras profissionais. Funcionamento opcional; por tempo ou fichas. Venda e locação.

MESA

NEO GEO

Distribuidor:
TRON COMÉRCIO LTDA.
Av. Euclides,58 - SP/SP - CEP 04326
Fone:(011) 588-2200

CARTAS

RECHEADA DE NOVIDADES

Redação, meu Deus, aleluia, finalmente pintou essa grande idéia. Revista só de Nintendo. Coisas de arrasar os concorrentes. Tenho certeza, essa revista é a mais badalada, todos vibram com os lançamentos. A propósito, é possível Street Fighter II pra Game Boy, ou Nintendo 8 bits? Quero mesmo é que vocês continuem assim , nesse ritmo cada vez melhor, vindo recheada de novidades. Obrigado

Daniel Ferreira da Silva
São Paulo-SP

Editor: Nós é que agradecemos a você, Daniel. Vamos continuar em ritmo crescente, pode crer. Acreditamos que por enquanto não sai Street Fighter para Game Boy, mas para NES já rola por aí. Mas tem muita novidade pra conferir nesta edição. Um abraço da equipe toda.

MATANDO A PAU

GP. Parabéns para todos da GP, a revista que vocês fizeram está matando a pau. Parabéns aos críticos, eles entendem demais do assunto, principalmente Marjorie Bros e Baby Betinho. A GP nº 2 veio matando a pau. Continuem assim, dando superdicas. Um abraço.

Saulo de Tarso Bretas da Silva
São Francisco do Sul-SC

Editor: É Saulo, o slogan que ganhou a promoção do primeiro número da revista pegou: mata o game e mostra o power! Que bom que você está aproveitando. Continue ligado que vem mais. Obrigado por tudo. Marjorie manda um beijão e os críticos agradecem. Bem, a verdade é que o Lord Mathias e o Marcelo Kamikaze não gostaram muito. Juram que sabem tanto - ou mais - que os outros críticos.

GAVIÕES DA GP

Somos fãs nº 1 e não é à toa que o nome da nossa equipe é "Gaviões da GP". Desde a 1ª edição, a revista vem apavorando qualquer revista de games, com as capas, os assuntos etc. A capa da 3ª revista veio bem animal, parecia revista de filmes de Hollywood ou algo assim. As fotos que vocês põem no fundo dos jogos ficam muito loucas. Os críticos são demais. Desejamos a vocês muito sucesso.

Fã Clube "Gaviões da GP"
Ricardo Alexandre da Silva - Presidente
São Paulo-SP

Baby Betinho: O editor pediu que eu respondesse à sua carta em nome de toda a redação. Em primeiro lugar, adorei o nome. Como corintiano e membro da equipe GP, quero dizer que "Gaviões da GP" não podia ser melhor. Agradeço, ainda, os elogios. Espero que o clube prospere e que vocês leiam todos os números da revista. Se vocês tiverem qualquer dúvida sobre jogos, é só escrever para mim. Um grande abraço.

METADE DA MESADA

Na GP nº 3 vocês trocaram os jogos de SNES pelos de NES na seção "Os 10 Mais". Mas não é por isso que vão me fazer parar de gastar metade da minha mesada com a revista. Uma pessoa que admiro muito é Lord Matias, pois adoro um som manero e bem "alto".

Caio Zacarias Junqueira
São Paulo-SP

Editor: Não precisa nem lembrar, Caio. Não esqueceremos jamais o lamentável engano. Isso não se repetirá. Cabeças rolaram por aqui. Por outro lado, verificamos que nossos leitores são realmente antenados. Também gostamos muito do Lord, principalmente quando tira o fone do ouvido e nos escuta.

APAVORANDO

Estava indo ao fliperama e topo com uma revista especializada no sistema Nintendo. Com dicas dos leitores e recordes dos jogos, ficaria perfeita. Na edição nº 1, pág.9, está escrito Ruy. Não seria Ryu? Na edição nº 2, pág.19, as regras do Blanka e do Guile estão com o mesmo procedimento. Gosto principalmente de Baby Betinho. Tchau aí, galera.

Fábio de Souza Marcolino
São Paulo-SP

Editor: Gostou da GP, hein? São tantas dicas que os leitores mandaram que vamos publicar mesmo. Se quiser, mande a sua também. Os recordes estão chegando de montão e também publicaremos. Você está certo, é Ryu. Quanto aos procedimentos, são iguais mesmo. O que vale para um vale para o outro.

ESTRATÉGICO

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA: APARELHOS, FITAS, ARCADES, ACESSÓRIOS, EXPOSITORES DE FITAS, CAPAS PLÁSTICAS PARA FITAS E ETC.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel. (0242) 31-2460 - Fax. (0242) 43-3706
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

CARTAS

GP Nº 1

Amigos da GP. Não está dando para esperar mesmo a chegada da próxima revista. Queria saber onde arranjo a GP nº 1, por que a minha sumiu. Queria saber também quanto está valendo o meu cartucho "Super Off Road" para SNES, em perfeito estado, no mercado de usados. E queria saber em que mês será lançado Star Wars para SNES. Até logo e um abraço.

Júlio Cláudio Ferreira Maia
João Monlevade-MG

Editor: Caro Júlio, para conseguir a GP nº 1 veja como proceder com números atrasados (na última página da revista, depois do expediente). Quanto ao preço do seu cartucho, aconselhamos você a fazer uma pesquisa ligando para alguns classificados da GP que também estejam querendo vender carts semelhantes. Só assim você terá uma base do preço, OK? Star Wars finalmente saiu. Veja a edição nº 4. Até mais.

LORD

Caras, eu adorei essa revista. Eu tenho 14 revistas, mas deixo as três GP por cima, para destacar. O cara que eu gosto mais é o Lord Matias. Eu também gravo sons de games, como ele. Caras, se não for pedir muito, eu gostaria de passar um dia aí e ouvir alguns sons do Lord. Desde já agradeço a boa vontade de vocês. Tenho 12 anos.

Alexandre Pedro Bezerra
São Paulo-SP

Editor: Esses críticos estão me saindo melhor que a encomenda. O Lord não fica aqui. Trabalha em casa e vem uma ou duas vezes por semana trazer material e pegar cartuchos. Nunca avisa quando vem, se vem, etc. Quando não está jogando (trabalhando), fica atrás de tudo quanto é show de reggae, rap, metal, rock, etc. É um cara bem difícil. Mandou um beijão para você e saiu a mil, tava atrasado para o show da Daniela Mercury. Tudo de bom e escreva sempre.

SUOR E LÁGRIMAS

Adorei a revista, gente, pois vocês sabem mesmo como explicar um jogo de cabo a rabo. Quando eu vi o primeiro exemplar nas bancas fui direto conferir a revista e, quando eu li que era especializada em Nintendo, acabei comprando-a. Até hoje faço coleção dela. Parabéns e um abraço para todos da redação!

Rafael Mayer Sgari
Poá - RS.

Editor: Rafael, assim você comove toda a redação! A Marjorie chegou até a lacrimejar, juntamente com os outros críticos, diante do reconhecimento de seu árduo trabalho . Vale a pena suar a camisa. A sua carta mexeu fundo com o pessoal da redação e agradecemos mesmo a preferência. Um abração.

DESENHOS OU JOGOS?

Tenho um Nintendo americano 8 Bits e gostaria de saber se os videogames de terceira geração serão ultrapassados em pouco tempo, como o velho Atari. Porque vocês não fazem um concurso de desenho animado? Queria que vocês publicassem algo sobre o Street Fighter II para NES. OK?

Hans Richard Schonoch
São Paulo - SP

Baby Betinho: É, chegado, a tendência pelo jeito é que esses videogames atuais sejam superados dentro em breve por outros, como aconteceu com o Atari. Os CDs estão chegando! Esse lance de desenhos na revista é um outro esquema. Temos que atender ao desejo dos leitores e acho que se depender deles a revista vai continuar sendo todinha só de videogame. Na edição passada publicamos tudo sobre esse jogo (Blarghhh) para NES.

VIDRADO NO SOM

E aí, pessoal da Gamepower?
Parabéns pelo ótimo trabalho!
A minha pergunta é pro Lord: Eu queria saber como ele faz pra gravar a música dos jogos. E se gravando da TV para o gravador o som não sai prejudicado?
Obrigado, brother véio...!

Gilmar Nobre da Silva
Ribeirão Preto - SP

Lord Mathias: Hey, Joe! Tô ficando lóqui ou as coisas estão melhorando? É isso aí little brother, escuta só: pra uma gravação de qualidade, deixe a saída de vídeo conectada na TV, use as duas saídas RCA na entrada do seu tape deck (gravador). Aí é só escolher o hit parade (a música predileta) e gravar. É lógico que tudo depende do gravador que você vai usar! Certinho?

Escrevam para:

GAMEPOWER

Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

SNES
LANÇAMENTO

Homem Aranha e os Homens-X enfrentam as forças do mal dentro de um parque de diversões

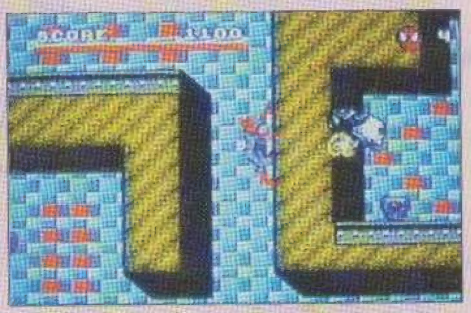
Não há o que discutir. Spiderman é sem dúvida um dos heróis mais populares de todos os tempos. Nesta aventura para SNES, ele volta à ativa, desta vez numa empreitada muito mais emocionante e ousada do que todas as outras, pelo menos em termos de videogame. Esta versão para SNES não deve nada para o conhecido jogo de fliper. A estória é assim: o Homem Aranha havia marcado um encontro com os X-Men. Ao chegar no lugar combinado, encontra apenas um caminhão suspeito que reconheceu ser do Arcade, um vilão perigosíssimo com um senso de humor mortal. Resolve então

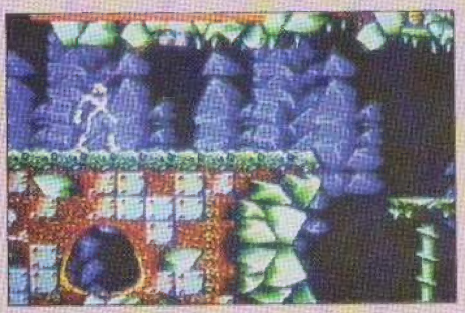
Cyclop, Storm, Wolverine e Gambit foram capturados!

SNES
LANÇAMENTO

Cada herói tem que enfrentar uma fase específica para escapar do maléfico Arcade

busca em direção ao esconderijo do canalha. Subindo por paredes, tubulações e andaimes, o aracnídeo tem que colher os itens espalhados - sempre guiado por seu sentido de aranha - e destruir robôs com suas teias fatais. Chegando lá, encontra Cyclop, Storm, Wolverine e Gambit, aprisionados na base criminosa. Um imenso telão surge na parede com Arcade anunciando que preparara um imenso parque de diversões particular onde nossos amigos terão suas próprias vidas em jogo. As salas do reduto foram especialmente preparadas para testar a capacidade de cada herói. Conheça as facetas de cada um deles:

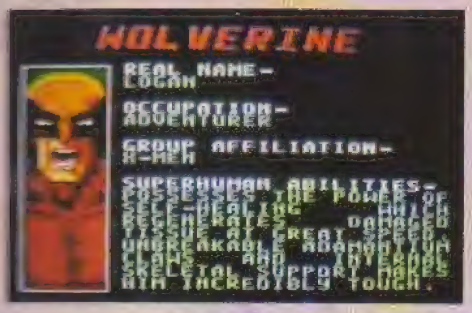




Spiderman - Peter Parker, fotógrafo free-lancer. Possui uma superforça, reflexos e equilíbrio. Tem a habilidade de grudar na maioria das superfícies e um sexto sentido que o avisa do perigo. Usa como arma um disparador de teias. Terá que enfrentar robôs e vários inimigos, em meio a andaimes e plataformas. Missão dos infernos!

Subi no muro do quintal e vi uma coisa.....! Um maluco já dizia: quem não tem colírio usa óculos escuros. Isso mesmo, man, este jogo é um colírio para quem está acostumado com as mesmices do mundo dos games. E falando em óculos, tô fissurado pra descolar uma lupa igual à do Cyclops, chocou! A trilha sonora então é de babar. A abertura é uma pauleira, bem no estilo Malmxsteen, com solos de guitarra alucinados. A ação é um constante desafio. Os gráficos são fiéis ao padrão do Universo Marvel. Os concorrentes devem estar roendo as unhas, do pé! Veio prá ficar, my brother.

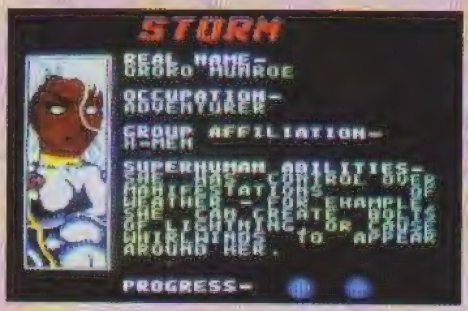
Lord Mathias



Wolverine - Logan, aventureiro, pertencente ao grupo dos X-Men. Possui o fator cura, isto é, se auto-regenera. Dotado de uma incrível força e de suas lâminas de Adamantium. Para derrotá-lo, Arcade o envia para uma casa maluca, lotada de brinquedos assassinos: soldadinhos de chumbo, palhaços que atiram e caixas surpresas com metralhadoras.

Gambit - Nome desconhecido. Membro dos X-Men que utiliza seu poder cinético para movimentar objetos. As cartas são sua arma contra os inimigos. Sua tarefa é escapar com vida de dentro de um Pinball gigante, com mil armadilhas.

Cyclops - Scott Saunders. Tem o poder de projetar um raio através de sua visão, graças a um visor de quartzo-rubi. Será enviado para uma mina estreita repleta de criaturas horrendas.



Storm - Ororo, uma presença feminina entre os heróis. Manipula as forças climáticas da natureza, podendo criar redemoinhos, raios e congelar objetos. Sua fase é um labirinto submerso com portões lasers, cheio de criaturas como peixes, mergulhadores, polvos; colhendo os itens, pérolas e bolhas de ar. É isso aí, quem sempre sonhou em ser um Super-Herói não pode perder esta oportunidade. Uma chance única!

Boa sorte! E não esqueça de usar o seu senso de aranha!

Gente, depois de dois dias de pura inanição só consigo pensar no Peter Parker. Que pedaço de mau caminho! Este cart é maravilhoooso, lindíssimo. Até mesmo o enredo é muito bem feito, com todo aquele romance característico das estórias do Homem Aranha. Ação é o que não falta, também com um naipe desses de heróis de primeira grandeza, não há quem aguente. As fases são emocionantes, com gráficos de extrema qualidade. Simpatizei com a Ororo: até que enfim as mulheres estão conquistando seu espaço no mundo machista dos quadrinhos.Me apaixonei!

Marjorie Bros

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Spiderman**
Console:	**SNES**
Modalidade:	**Ação**
Nº de jogadores:	**1**
Nº de fases:	**n/d**
Fabricante:	**LJN**
Capacidade:	**8 Mega**

AVALIAÇÃO

	LM	MJ
Gráfico:	9	9
Som:	9	9
Diversão:	8	9
Desafio:	8	9

SNES
LANÇAMENTO

DINOSAURS

Direto do cinema para o seu videogame

Volte no tempo, fique amigo dos dinossauros e saia detonando os maléficos Rockys

Este é mais um grande filme que virou seriado de TV e agora chega para consoles SNES. É daquele tipo de jogo que toda a família vai adorar e você corre o sério risco de sobrar.

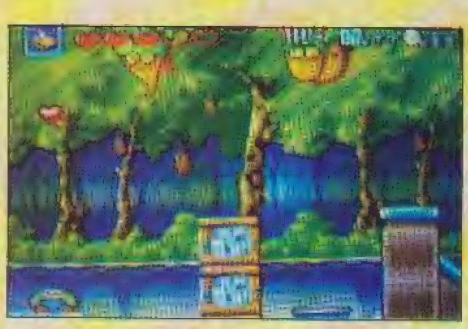
Timmy e Jamie são uma dupla de garotos norte-americanos típicos, que não deram ouvidos às recomendações do pai. Os moleques vão ver um vídeo "secreto" sobre dinossauros numa atmosfera irreal. São seis estágios, com cinco áreas cada,com rotação de tela horizontal e vertical. Em cada área, você deve começar do início e batalhar seu caminho por um par de portas no final. A ordem na qual você enfrentará as áreas depende da porta por onde você entrou.

Cada área é um "buraco quente" que requer meditação profunda e reflexos rápidos. Os meninos carregam uma arma que congela bestas ancestrais e seres humanos que estejam em seus rastros e contam, ainda, com a ajuda de Rex e Tops, uma dúpla adorável de dinossauros. Quando estão com os meninos, os dinos podem andar, pular, escalar e usar sua arma especial. Quando o time está completo, os meninos podem andar de dinossauros e fazer suas manobras ardilosas ou usar a arma especial de congelar.

Os maus nesta saga pré-histórica são um bando de vilões tontos de

Cartucho viajante! Meu, os gráficos levam você para selvas pré-históricas mesmo. De repente você tá lá num clima hostil e exuberante. O que se destruiu do planeta é impressionante, cara. Tô invocado. Som manero paca, abafadão e muito louco, feito para grandes locações. Coisa de concha acústica. Aquela atmosfera de florestas que deram origem à vida na Terra. Jogo fácil, vale mais pelas vibrações sonoras e pelo visual.

Lord Matias



Neanderthal chamados Rockys. Eles submergiram um detonador poderoso, praticamente impossível de ser encontrado. Planejam explodir nossos primeiros dinossauros e seus amigos, mandando-os para a Lua. A missão do jogo é detê-los, prevenindo a estinção prematura de todos os dinossauros.

Você vai conseguir deter a extinção prematura dos dinossauros?

FICHA TÉCNICA

Nome:	Dino City
Console:	SNES
Modalidade:	Ação/Aventura
Nº de jogadores:	2
Nº de fases:	6
Fabricante:	Irem
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	9
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	6

NES
LANÇAMENTO

SONIC BLAST MAN

O Super Herói mais revolucionário dos últimos tempos!

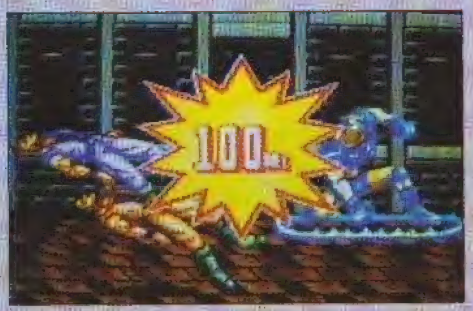
Com suas poderosas luvas de boxe, golpes especiais e arremessos, Sonic Blastman detona tudo que encontra pela frente: assassinos, mulheres perigosas, gangues punks, fantasmas e guerreiros mecânicos. Os chefes de fase são da "pesada". Mas quem aguentaria um soco de 100 megatons? Você poderá escolher entre várias situações de perigo para salvar um inocente de uma iminente desgraça. E para isso você terá apenas três socos. É mirar, concentrar e botar o máximo de força na munheca. Bota fé no soco!

FICHA TÉCNICA

Nome:	Sonic Blast Man
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	n/d
Fabricante:	Taito
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	8
Som:	7
Diversão:	6
Desafio:	7



Chorei! Sonic Blast Man não perdoa. Para cumprir suas misssões e se firmar com herói de gabarito, nosso amigo destrói. Ainda bem, herói frouxo é herói morto. Ele sabe muito bem disso e não dá folga nem para mariposa. Bate até em mulher, o que vier leva sopapo. É cada porrada na cara, chute na testa, vale tudo. É a tal da lei de Newmann, a lei do cão! Os gráficos tem a sua categoria, o som é legalzinho e o fator diversão é o ponto mais fraquinho do jogo. Não muda! Mui legal.

Baby Betinho

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.
A "EuSou" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o Winners Boy para residências.

Winners Champion

A "EuSou" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

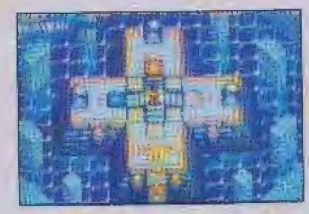
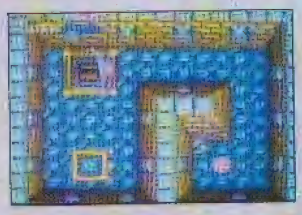
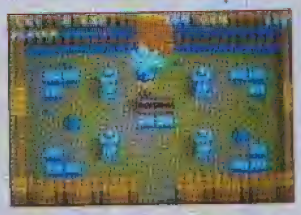
Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

SNES
LANÇAMENTO

Soul Blazer™

Um RPG para quem não abre mão de um pouco de ação. Esta batalha exige inteligência!

Para os amantes de RPG um grande lançamento! Se você sentia necessidade de uma continuação para o RPG-Ação Act Raiser, ei-la. Existem várias modificações nesta versão. Na anterior você podia optar por duas telas: numa RPG, noutra ação. Neste, as duas modalidades estão misturadas. Na primeira, você tinha que destruir os monstros para ter poder e construir a cidade. Em Soul Blaze, você ainda tem que destruí-los, mas desta vez para reconstruir a cidade. Bom, você foi o escolhido, recrutado por seu mestre para salvar seu povo da maldade de Darkheim. Em seu caminho estão enxames de inimigos e armadilhas. Destaque para a originalidade Uma cidade contendo brinquedos assassinos não se encontra em qualquer RPG, não é?

FICHA TÉCNICA

Nome:	Soul Blazer
Console:	SNES
Modalidade:	RPG-AÇÃO
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Konami
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	8
Desafio:	8

O pessoal que fez Act Raiser acertou novamente. Aliás, este jogo combina dois dos melhores do gênero RPG-Ação, que são Zelda e Act Raiser. A mistura foi acertadissima - coisa rara últimamente. Ação intensa e gráficos aliados a um esforço mental que ajuda a ludibriar a mesmice da vida pós-moderna. Gosto bastante do som que tem temas medievais, próprios para o exercício tão desprestigiado da reflexão. Se você gosta de RPGs, não vai perder seu tempo com este cart.

Marcelo Kamikaze

SNES
LANÇAMENTO

Simulador de corrida, este jogo vai separar os verdadeiros pilotos dos domingueiros do joystick

Race Drivin'

Seqüência de Hard Driving para o SNES, Race Driving permite escolher entre quatro carros: duas Lamborghinis (um com transmissão automática), um Porsche 914 Roadster (de passeio) e um Corvette. Oferece também três percursos diferentes: uma pista de autocross, um autódromo dificílimo e uma corrida numa rodovia repleta de curvas e loopings. Espécie de simulador de direção, você vai se empolgar com a sensação do efeito rotatório e os takes diferentes que o jogo oferece. O tempo é contado e você tem que chegar antes dele terminar. Para quem é fanático mesmo por simuladores pode ser uma boa pedida.

Você pode guiar um Porsche 914 Roadster!

Nossa! Que abuso. O pessoal tá mandando ver nos simuladores. Ainda bem. Não sei o que seria de mim sem os jogos de velocidade. E olha que eu já fiz surf, alpinismo, pára-quedas e coisas que até o diabo duvida. Pena que Race Drivin não consegue simular as emoções dos hobbies radicais. É lento demais, os gráficos são entediantes e as opções repetitivas. É melhor esperar Test Drive, que deve sair para SNES logo, logo.

Marjorie Bros

FICHA TÉCNICA

Nome:	Race Drivin
Console:	SNES
Modalidade:	Simulador
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	THQ
Capacidade:	4 Mega

AVALIAÇÃO

Gráfico:	7
Som:	6
Diversão:	7
Desafio:	7

SNES TOTAL

Acabar Guerra nas Estrelas ficou fácil. A equipe da GamePower já descobriu todas as dicas e manhas deste jogo sensacional!

1ª FASE

No início do jogo você não conta com muitas armas, mas a pistola laser dará conta do recado.

Dica: para ganhar tempo, atravesse a fase inteira escorregando com o direcional para a diagonal inferior botão de pulo.

Outra dica: pegue todos os corações.

POWER DICA

Em cima da primeira duna há um super-coração. Pegue-o para recarregar toda a sua energia.

1º CHEFE

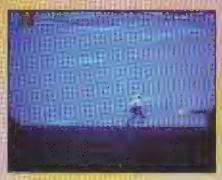
Para acabar com a raça dele você não precisa de nenhuma técnica. Basta ficar no canto esquerdo da tela atirando sem parar.

2ª FASE

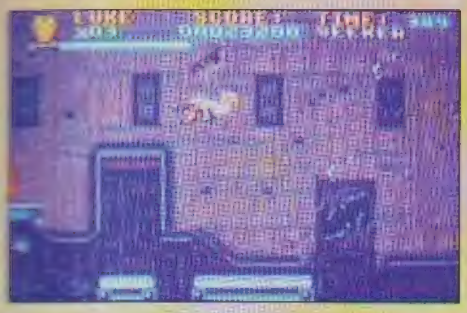
PARTE 1

Nesta fase não existe nenhum relógio para contar o tempo gasto. Portanto, desloque-se somente para as laterais,

aguardando o ataque inimigo. Completada a fase, aparecerá uma mensagem na tela: " Head towards Sandcrawler ". Quando isto acontecer, direcione-o à frente e pronto.



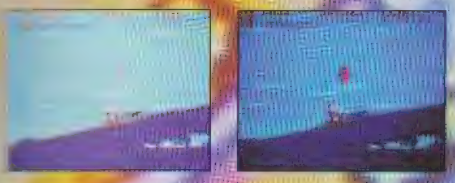
Chegamos à Sandcrawler. Esta é uma fase de habilidade de pulo.



Dica: não se preocupe em perder tempo. Nesta fase, o negócio é esperar: uma plataforma que parece ser impossível de ser atingida pode ter uma plataforma móvel com suporte para a travessia.

Outra dica: do lado superior esquerdo da Sandcrawler existe um super-coração. Não se esqueça de pegá-lo.

POWER DICA

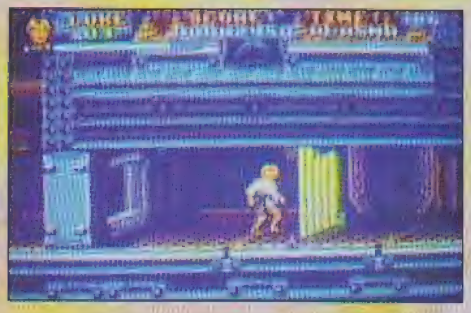


Logo acima da seta vermelha que indica a entrada da Sandcrawler há uma vida e uma arma. Atire na seta e pegue os itens.

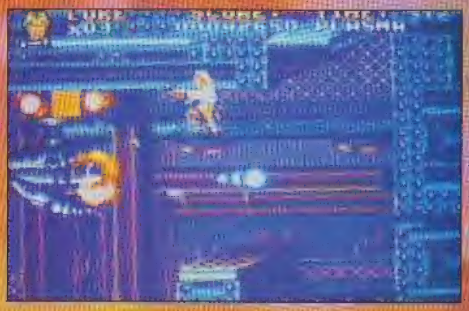
PARTE III

Estamos agora dentro da Sandcrawler. Devemos detonar todas as armadilhas que soltam fogo e todos os Jawas do caminho. O caminho é obrigatório.

Dica: exploda as plataformas movediças que atiram e utilize-as como ponte para atravessar este trecho do jogo.



Outra dica: para atravessar a parede laser, fique um passo antes da linha de acionamento e escorregue tranquilamente.



Mais uma dica: para destruir o canhão laser que fica grudado no teto atire várias vezes na sua base.

Cuidado com as prensas hidráulicas. Não siga escorregando sem olhar, pois os espaços que separam uma da outra são diferentes e você pode dançar. Vá com calma!

Sub-chefe:
Fique no limite máximo do degrau direcionando para baixo e apertando os botões de pulo e tiro ao mesmo tempo.
Pegue todas as espadas laser que encontrar no caminho. Elas aumentarão o seu marcador de energia.
No caminho do chefe evite a lava do chão, ela é mortal.

Dica: quando a minhoca de lava pular sobre você, abaixe-se e vá atrás dela.

QUE A FORÇA ESTEJA SEMPRE COM VOCÊ...

SNES TOTAL

POWER DICA

Ao descer a primeira rampa, vá para a direita e atire na diagonal de luz, direcionando-o para cima e pulando sem parar.

2º CHEFE

Fique na plataforma do meio, atirando sem parar. Cada vez que a lava do inimigo empurrá-lo para trás, dê um toquinho no joystick para voltar à posição anterior.

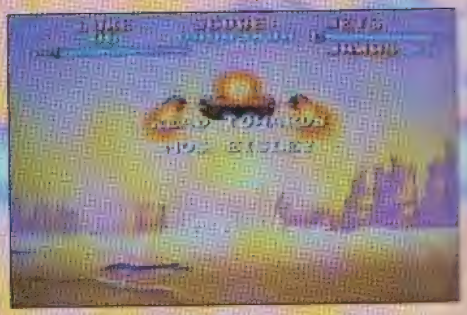
Outra dica: quando chegar ao abismo com uma seta indicando para a esquerda, vá para a extremidade esquerda e atire em direção à diagonal superior da parede. Você vai achar 2 super-corações que serão necessários para aniquilar o terceiro chefe.

3º CHEFE

Fique pulando e desferindo espadadas para uma distância segura.

PRÉ-FASE

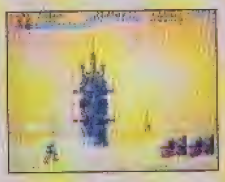
Voltamos à fase do jato. Mas desta vez é preciso detonar 20 Jawas. Não se preocupe com a manha. É a mesma.



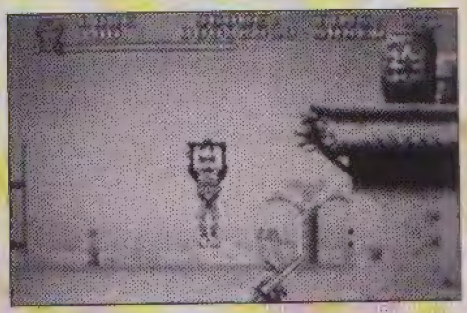
4ª FASE

PARTE I

Sem grandes problemas. Você não terá grandes dificuldades para matar os capangas de Darth Vader.



Dica: detone sempre os blocos de pedra, pois eles reservam alguns itens escondidos para você.



Outra dica: cuidado com as plantas, elas sugam suas energias.

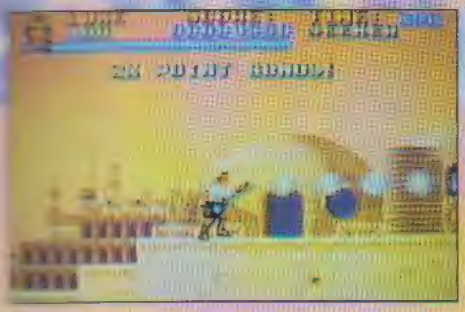
3ª FASE

PARTE I

Para não perder energia logo de cara, evite os resíduos dos sapos ao matá-los.

Dica: esta é uma boa fase para usar o Thermal Detonator.

Outra dica: preste muita atenção ao teto. Ele está lotado de estalactites que podem cair sobre sua cabeça.



Ao fim desta primeira parte da quarta fase, você pode escolher para prosseguir entre o Chewbacca ou Luke Skywalker. Chewbacca aqui é a melhor pedida.

PARTE II

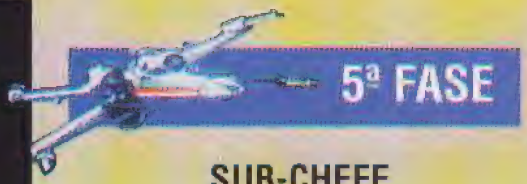
Bem vindo à cantina, a fase mais fácil do jogo.

Dica: os itens desta fase estarão sempre escondidos atrás de algum objeto. Procure bem.

CHEFE

Simples. Permaneça com os botões de pulo e tiro pressionados até que o monstrão se acabe.

A partir deste momento do jogo, podemos optar por jogar também com o Han Solo, o melhor para esta fase.



SUB-CHEFE

Mantenha-se na extremidade direita da tela, atirando para cima. Missão cumprida!

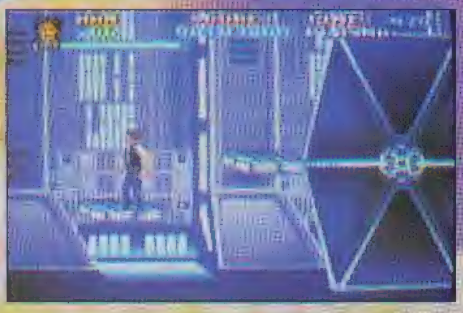
Dica: muito cuidado com as garras presas no teto. Elas tiram bastante energia.

Outra dica: os canhões lasers só atiram em você depois de ficarem vermelhos.

Mais uma dica: ao destruir os robôs com garras, fuja de seus estilhaços para não perder energia.

5º CHEFE

Acompanhe o movimento da nave, permanecendo no centro dela, como indica a foto. A segunda missão é destruir os retro-foguetes.



A melhor opção é ir com o Han Solo e o melhor caminho a seguir é o das plataformas.

SNES TOTAL

7ª FASE

Chegou a hora de resgatar a princesa. Você deve continuar com o Han Solo.

Dica: analise bem o movimento da porta para não ser esmagado e destrua todos os canhões lasers vermelhos do caminho.

Dica: só pule os buracos depois que os inimigos tiverem caído do teto. Eles podem atrapalhar o seu pulo e levá-lo junto para as profundezas.

Outra dica: ao sair das plataformas, você vai encontrar duas saídas. Vá pela esquerda.

CHEFE

Caminhe para a extrema direita e fique atrás dele atirando no compartimento vermelho. Não saia da extremidade direita da tela.

8ª FASE

Fase facílima. Prefira prosseguir com Han Solo. Siga pulando de plataforma em plataforma até chegar ao chefe da fase.

CHEFE

Fique bem no centro dele atirando sem dó até detoná-lo. Um passeio!

CHEFE

Fique parado embaixo dele, sempre atirando. Cuidado com o laser. O seu ponto fraco é o centro vermelho.

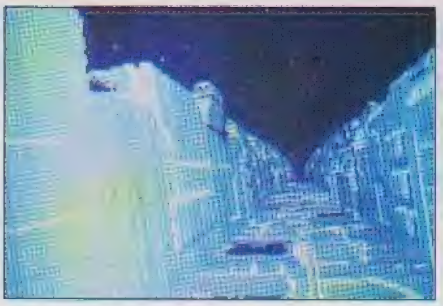
9ª FASE

Sem medo de errar, esta é a fase mais divertida do jogo. Você só terá que atirar em tudo que aparecer na sua frente.

Você vai precisar de toda sua calma e tranqüilidade para escapar do corredor da morte

Dica: cuidado para não bater nas torres. É morte na certa.

Quando aparecer a nave de Darth Vader, mantenha a mira nela e atire. Não se preocupe com o contra-ataque.



Dica: olhe sempre no relógio da sua nave e mantenha-se na rota. "Stay on target", como diz o jogo. Não se esqueça de reservar alguns mísseis para quando o relógio marcar um número próximo a zero.

Você está no famoso corredor da morte. Agora só depende da sua força!

▲▲▲▲▲▲

Se você conseguiu chegar até aqui, parabéns. Agora é só esperar as comemorações em sua homenagem.

▼▼▼▼▼▼

Dica: acerte só os tiros dos adversários, ao invés de atingir as naves propriamente ditas.

Fiquem ligados! Logo logo vem outra aventura de Luke Skywalker!

POWER DICAS

SNES

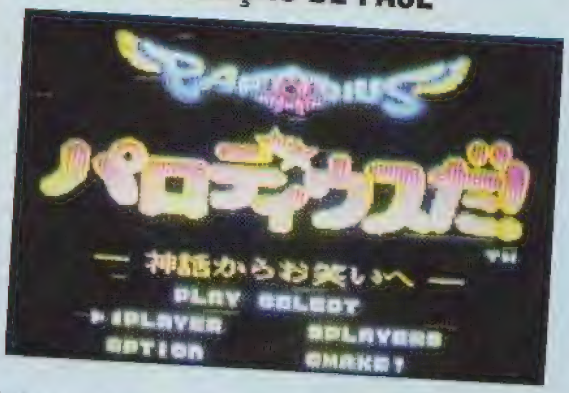
PHALANX

MAIS CRÉDITOS E VIDAS

Na tela de apresentação, direcione o cursor para "system configuration". Agora, pressione e mantenha o botão R no controle 1 e L e R no controle 2. Finalize com Start no controle 1. Aparecerá a tela "Special Environments". Programe 5 naves e 9 créditos.

PARODIUS

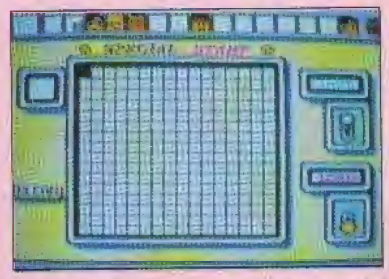
SELEÇÃO DE FASE



Vá para a tela de seleção de naves. Mantenha o cursor na nave "Viper". Direcione para cima com os botões L e X pressionados (por aproximadamente 15 segundos). Selecione as fases e boa sorte.

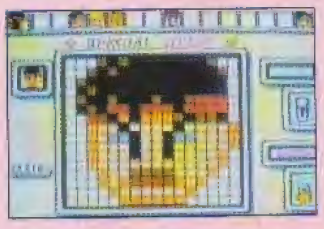
MARIO PAINT

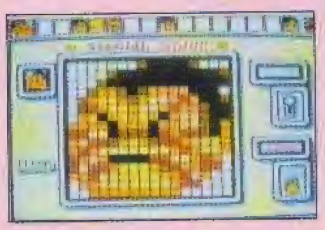
TRAÇO FINO



Se você adorou este cart, mas está achando que o traço que ele produz é muito espesso, a GamePower vai dar uma força. Na tela de estampas (tela quadriculada), desenhe um simples ponto preto em qualquer lugar e utilize esta estampa para desenhar. Deste modo você conseguirá um traço mais fino e preciso.

STREET MANIA





Nós temos certeza de que você já tentou desenhar os personagens de Street Fighter com Mario Paint. Caso o resultado não tenha sido dos melhores, copie os desenhos da fotos quadrinho por quadrinho. Assim, você poderá criar infinitas animações com seus heróis.

SUPER PANG - SUPER BUSTER

SELEÇÃO DE FASES

Com o cursor em "tour mode" (o da esquerda, para quem não lê japonês), digite, na tela "Select Game", a seguinte configuração: L, R, R, L, para cima e para baixo. Você verá um pequeno número entre os dois quadros. Escolha um número de um a quarenta e boa sorte.

PIPE DREAM

ÚLTIMAS PASSWORDS

Quem quiser passar logo para as últimas fases do jogo, sem enfrentar o trabalho árduo de quebrar a cabeça com todo o encanamento da casa, pode ir digitando o que se segue na tela de passwords:

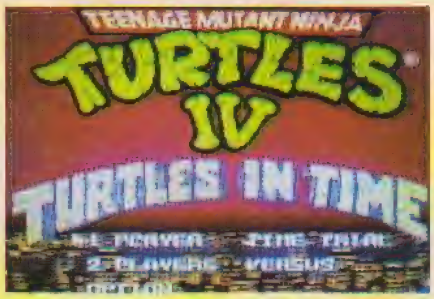
1) tgpn!g ncqv hp
11
2) f!hnpd gp43hp
BP

TURTLES IV (japonês)

LUTE COM OS CHEFES

Durante a tela-título, digite: 3 vezes para cima, 3 vezes para baixo, B, A, B - tudo no controle 2. Você ouvirá um som distinto. Em seguida aperte Start no controle 1. Na tela "Select your Turtle" aperte novamente Start e você terá uma surpresa.

SELEÇÃO DE FASE



Durante a tela-título, direcione: direita, esquerda, direita, esquerda. Na seqüência digite L e R no controle 2. Quando você ouvir um barulhinho diferente, digite Start no controle 1 rapidamente. Você será contemplado com um "scene select".

FINAL DO JOGO

Durante a tela-título digite X, Y, B, A, para cima, para esquerda, para baixo, para direita, R e L no controle 2; no controle 1, digite Start. Na tela "Select your Turtle", digite mais uma vez Start e você verá o final do jogo como se estivesse jogando no nível "normal" de dificuldade.

POWER DICAS

NES

GUN NAC

SELEÇÃO DE ÁREA

Para escolher seu estágio, selecione CONFIG.SYS na tela de apresentação. Selecione o Sound 05 e coloque o cursor na área 1. Agora é só movimentar usando o direcional para a direita e para a esquerda.

ABADOX

O FINAL ESTÁ PRÓXIMO

Para pular vários níveis e ver o final mais rapidamente, use o seguinte código na tela que mostra a mensagem "Press Start": A, A, Sobe, B, B, Desce, A, B, B, Start. Pronto, agora é só assistir ao final.

INFILTRATOR

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Na tela de passwords, escreva "BOMB". Desta forma você poderá começar numa das primeiras fases.

HOOK (Game Genie)

CÓDIGOS

Vidas infinitas para 1-Player:
SZONIEVK..
Energia infinita para o Player 1:
GZVIKIST.

BEE 52 (Game Genie)

VIDAS INFINITAS

Para obter vidas infinitas, use:
SXSGOSVK.

DINOWARS

PASSWORD

Para começar no estágio 7, digite:
6425.

CODE NAME: VIPER

PASSWORD

Para iniciar no final do jogo, digite:
217298.

MAGICIAN

MÁGICAS

Axor: **Phrast**
Ven: **Venhunara**
Ven Shield: **Firanahuna**
Fleet Foot: **Mimifinast**

TRACK AND FIELD 2

DETONE O RECORDE MUNDIAL

Primeiro, deixe o nível de força o mais próximo de zero possível. Quando o indicador de jogada começar a piscar, jogue num ângulo de 80 graus, todas as jogadas. Se você fizer a jogada direito, conseguirá arremessar 92.04 metros.

FINAL FANTASY

ESCOLHA DE GUERREIROS

Se você está começando a jogar RPGs, use a seguinte equipe para iniciar bem o jogo: Fighter, Fighter, White Mage, Black Mage.

A GamePower pretende lançar uma seção nova com dicas dos leitores. Mande as suas para: Gamepower Al. Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901 São Paulo, SP.

POWER DICAS

G. BOY

Grandes dicas e manhas para o pequeno console

AMAZING PENGUIM

1 FASE AVANÇADA

Esta dica é muito simples, basta usar a seguinte senha: 689721. Se fizer tudo direitinho, você já começará na sala de número 33.

GREMILINS 2

FASE DE BÔNUS

No fim das fases ímpares, você pode descolar uma vida extra nas fases bonus. Bata no saco de pancadas 100 vezes no período de 10 segundos com A e B.

TECMO BOWL

úLTIMA PASWORD

Esta é a última password do jogo e o levará direto para a partida LOS ANGELES X MIAMI. Para isto basta digitar: 94FFDAI .Boa sorte!!!

GO! GO! TANK

INVENCIBILIDADE

Digite: Esquerda, Cima, Direita, Cima, Esquerda, Esquerda, Cima, Direita, Cima, Esquerda, Cima, Esquerda e Start.

HUNT FOR RED OCTOBER

SELEÇÃO DE FASE

Digite B, Select, Esquerda e Direita na tela de apresentacão.

Se você não usar essa caixa preta no seu videogame, vai ser um desastre!

O game fica mudo ou com som de gralha? O cartucho dá pau? Se a fonte de alimentação vai mal, nada fica legal. Conheça nossos produtos ou ligue para nosso SOS Consumidor. Só assim você vai conseguir evitar acidentes.

Lançamento Exclusivo: Fonte de alimentação Super Nes e Megaboy

Distribuidores (Atacado):

São Paulo – CATV JOTÃO, DIMECO, WICALLE, CLIMACOLOR, ROMASOM

Rio de Janeiro – VIDEOGAMECENTER

REVENDEDORES
SÃO PAULO — CAPITAL
REGIÃO CENTRO
SUPERGAMES I
COLORSOM
ELPISOM
MUNDO DO VIDEOGAME
MIDOPA
STAR PRESENTES
REGIÃO NORTE:
GAMEMANIA
SUPERGAMES IV
SCOPE GAMES
REGIÃO LESTE
TECH VIDEO

REGIÃO JARDINS
NEW OTICA
INSTANT KOLOR
RACK CENTER
REGIÃO SUL
(MOEMA/S. AMARO)
SHOP LUZ
SUPERGAMES III
VIDEOVOX
REGIÃO SUL
(METRÔ/IPIRANGA)
ADVANCE
GAME SYSTEM
REGIÃO OESTE
GAME & CIA
CONSERTO & ACERTOS
ELETRÔNICA BUTANTÃ

REDES:
FOTOPTICA e Filiais
AUDIO e Filiais
AMAROSOM e Filiais
MESBLA (Brasil)
REVENDEDORES —
SÃO PAULO INTERIOR
YOSHIKO NAKATANI — ARAÇATUBA
ANDRÉ ALVES GAMES — OURINHOS
NAKATANI & OTSUBO — TUPÃ
A MUSICAL — CATANDUVA
JUAOSOM — CAMPINAS
JUAOSOM — RIO PRETO
JUAOSOM — BAURU
JUAOSOM — RIBEIRÃO PRETO

OUTROS ESTADOS:
VIDEOTECNICA — RECIFE
RELÉVO — FORTALEZA
JOATAN — FORTALEZA
NERY — TERESINA
GAMEMANIA — NATAL
M. PEIXOTO — BELÉM
VOLMA — BELÉM
RIBEIRO & NETO — BELÉM
F. PIO & CIA. — BELÉM
RADISTOR — BELÉM
CONVERT — BELÉM
C. L. BATISTA — MACAPÁ
Y. ONUKA — MACAPÁ

Dynalf Eletrônica Ind. e Com. Ltda.
Fontes de Alimentação
São Paulo — SP — Tel: (011) 876.6173 — Fax: (011) 876.9708
Vendas no atacado e serviço SOS Consumidor

DYNALF ELETRÔNICA LTDA.

QUALIDADE FAZ DIFERENÇA!

TELAMANIA

por Marcelo Kamikaze

CONTROLE PARA STREET FIGHTER II

Com o enorme sucesso do jogo Street Fighter II, a Capcom além de faturar com os milhares de carts vendidos pelo mundo todo, tem o lucro garantido até a febre acabar. O que convenhamos, não tem previsão! Sorte pra ela e azar pro nosso bolso. Aproveitando isso a empresa está inundando o mercado com toda a sorte de produtos Street II: camisetas, Disc-lasers, roupas com o logotipo, desenhos-animados e acima de tudo periféricos, vários periféricos. Seguindo esta onda, a Capcom lança agora para SNES e NES, um controle especial para este cart. O Capcom's Fighter Power Stick (CPFS) foi desenvolvido para ajudar você a jogar com complexas opções de movimentos e agilidade mais que necessária para ser campeão. Com seis botões e disposição idêntica das máquinas Arcades, além de três tipos de rapid-fire e câmera lenta, o aparelho vem originalmente com o fio, mas pode ser também substituído por um sistema infra-vermelho (sem fio). Este controle é super macio, mas quem está acostumado com o controle pequeno vai se embananar na certa. (MK)

NOVOS JOGOS PARA NINTENDO

Notícias quentíssimas de além mar! Esta é a relação de alguns jogos para SNES que estão sendo lançados lá fora: Alien versus Predator, inspirado nos quadrinhos da Dark Horse Comics, com previsão para dezembro deste ano; Battle Cash, um novo cart para usar a Super Scop; Wing Comander, diretamente das telas do PC para o SNES, com várias missões no espaço sideral. O mais esperado, no entanto, é Bubsy, as aventuras de um gato aloprado. Este último está ainda em fase de desenvolvimento pelos engenheiros da Accolade. O programa tem, acredite se quiser, mais de 50 mil linhas.

STREET II NAS TELAS

Confirmado!!! Os rumores são verdadeiros! Os japoneses estão rodando o filme Street Fighter II. De acordo com a Capcom, as negociações estão no caminho da distribuição para cinemas e shows de TV nos EUA. Aqui, como sempre, nada por enquanto. Com tanto bafafá, esqueceram de responder uma dúvida importante: quem faria o papel de Blanka?

NES
LANÇAMENTO

São 18 modalidades esportivas diferentes! Chame sete amigos e monte uma verdadeira olimpíada na sua casa!

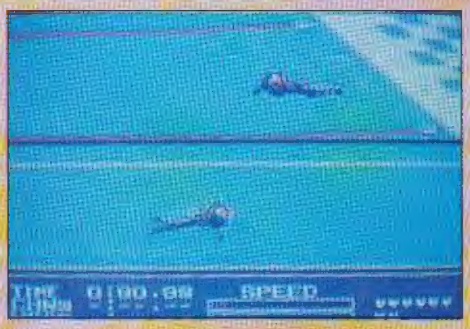
Entre no clima das competições olímpicas mundiais com este cartucho da Capcom. Você pode treinar e competir com mais sete colegas em 18 modalidades. Tem esporte para todos os gostos, afinidades e compleições físicas. Nenhum atleta pode botar defeito e o jeito é entrar em forma. O que é melhor nesta história toda é que tudo isso está ao alcance das mãos, ou melhor, dos dedos.

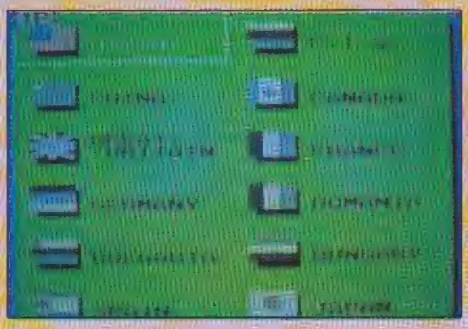
Para quem gosta de um bom jogo de esportes, ou para quem se empolga com as glórias e medalhas sem sair do sofá, taí o pratão.

Diferentemente de Olimpic Gold, da Sega, este cart não tem muito espetáculo. Vai direto para as quadras, ginásios ou piscinas. Não tem as cerimônias de abertura e encerramento, nem premiação com podium, hinos, medalhas e o escambau. É do tipo mais jogo, menos show. E não pense que as provas são idênticas. Neste, não tem algumas modalidades que o outro tem, como arco e flecha, salto ornamental ou levantamento de peso. Em compensação, há outras. São

Jogo para quem gosta de esportes mas não se expõe, ou seja, interessa-se pela coisa de uma forma mais intelectual, digamos assim. Tem gráficos que considero bons, mas simples. Nada de fundo muito trabalhado. Os movimentos dos atletas são bem desenhados. O som é despretensioso, não tem aqueles exageros de torcidas urrando, apenas torcem normalmente no final de cada modalidade. Enfim, Olimpíada é sempre Olimpíada, não tem muito jeito de complicar. Você gosta ou detesta. Se você entende do assunto, vai fundo que é bom.

Marcelo Kamikaze





vários tipos de provas de corridas: 100 metros Rasos e 100 metros Revesamento; 200 e 300 metros Rasos; 110 metros com Barreira e a Maratona.
No Atletismo tem Salto em Distância; Salto Triplo e Salto em Altura; Dardo e Levantamento de Martelo. Nos esportes praticados dentro de ginásio tem Halterofilismo e o Salto sobre Cavalo da ginástica olímpica. As provas de natação são: 100 metros Nado de Peito; 100 metros Borboleta; 100 metros Nado Livre; 100 metros Medley e 100 metros de Nado de Costas.

Você vai precisar treinar os dedinhos! Não é qualquer um que vence neste jogo

Me amarro num bom joguinho de esportes de vez em quando. De preferência destes que tem várias modalidades, pois o desafio é maior. O cartucho é legal e você precisa treinar, brother. Não é mole. Nos 100 m rasos e revesamento, a velocidade nos dedos é tudo. Nos 200 e 300 m rasos, rapidez e constência vencem a corrida, já nos 100 com barreira, o timing é o que importa. Na Maratona vá de leve nas subidas e dê tudo no plano. Para saltos e arremessos, é velocidade e ângulo. Halterofilismo = a power. Natação: ritmo é a chave para a velocidade, babies!

Baby Betinho

FICHA TÉCNICA

Nome:	Gold Medal 92
Console:	NES
Modalidade:	Esportes
Nº de jogadores:	8
Nº de fases:	18
Fabricante:	Capcom
Capacidade:	2 Mega

AVALIAÇÃO

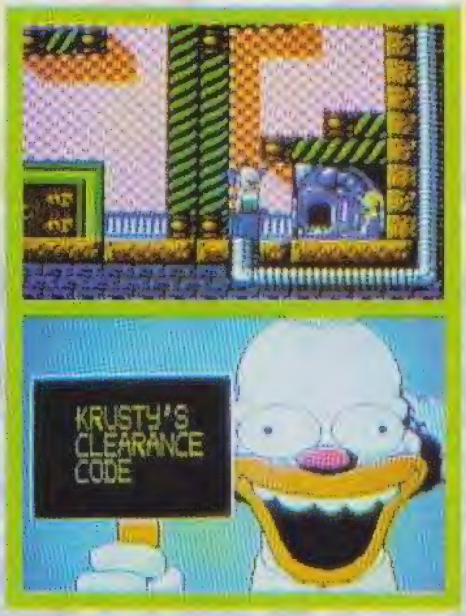
	MK	BB
Gráfico:	9	8
Som:	7	7
Diversão:	7	8
Desafio:	8	8

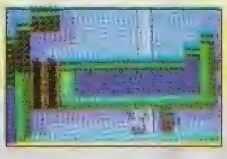
NES
LANÇAMENTO

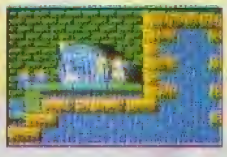
KRUSTY'S FUN HOUSE

Coloque as armadilhas nos lugares certos e salve o palhaço duma invasão maluca: um grande sucesso de Super NES, agora para oito bits!

O herói predileto de Bart e Lisa Simpson, Krusty o palhaço, está numa enrascada. Milhares de ratos resolveram invadir sua casa maluca. Sem pestanejar, Bart convoca Homer para ajudá-lo a salvar o palhaço do perigo. Instalam vários tipos de armadilhas para ratos pela casa: raios laser, martelos e bombas. Krusty só tem que levar os ratos em direção a essas armadilhas, movendo os blocos, conectando os canos, encontrando passagens secretas e destruindo pisos e paredes. Krusty pode ser palhaço, mas não é burro. Para enfrentar as cobras viscosas, os porcos côr de rosa voadores e os alienígenas que cospem laser, ele usa uma arma exótica: tortas cremosas!







FICHA TÉCNICA

Nome:	Krusty's Funhouse
Console:	NES
Modalidade:	quebra-cabeças
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Acclaim
Capacidade:	1 Mega

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	8
Som:	7
Diversão:	8
Desafio:	9

Palhaçada! E das boas, ainda bem. Esse palhaço é uma curtição. Joguinho bom prá se jogar com a cabeça tranquila, ouvindo um Bob Marley, entende? Não adianta, depois de cinco minutos a coisa começa a ficar preta e você acaba quase ficando lelé. Os gráficos são maneros, tipo globo côr especial, lembra. Do som não gostei tanto assim, mas até leva um rebolado. Um enredo muito anormal garante boas risadas. Tão bom, se não melhor, que a versão para SNES.

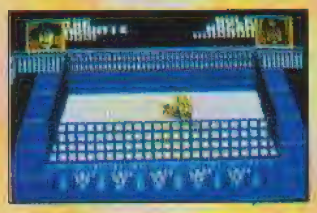
Baby Betinho

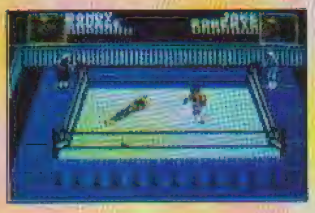
NES
LANÇAMENTO

WRESTLEMANIA®
STEEL CAGE CHALLENGE

Suba no corner e despenque sobre seu adversário num tremendo quebra-costelas!

Pouco importa se você está chegando agora ao mundo da pancadaria, ou se já é um curtidor veterano de lutas dentro de um ringue. Com certeza vai achar este jogo pesadão. E valendo um título de Campeão Mundial. Caso você bata, triture ou desintegre nove dos WWF maiores atletas. É massacrar ou morrer. Suas alternativas são estas. O que você pode escolher é a luta num ringue tradicional ou o confinamento brutal dentro de uma jaula de aço. Para dar mais clima, sabe com é? Escolha um dos dez magníficos WWF superstars, que atendem por estes sugestivos nomes: de Hulk Hogan, "Rowdy" Rody Piper e Sid Justice a Ted DiBiase, The Mountie e The Undertaker. Se preferir, pode formar um time mais "fim-de-linha" com Irwin R. Schyster e Bret "Hit Man" Hart, ou ainda com a dupla caipira "The Snake" Roberts e "Macho Man Randy Savage. Músculos à obra.





▲▲▲▲▲

Estes lutadores são todos da pesada!

▼▼▼▼▼

O estilo do cart é massa, cara! Um bando de grandalhões sanguinários competem pelo título mundial de batedor mais demolidor. Só rola baixaria. Nêgo faz o outro beijar a lona - numa jaula de aço. O cara tem a manha de subir nas cordas e se mandar por cima do outro dando uma ombrada voadora que sacode todos os ossos do adversário. Pena os gráficos não serem mais detalhados.

Baby Betinho

FICHA TÉCNICA

Nome:	Wrestle Mania
Console:	NES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	-
Fabricante:	Nintendo
Capacidade:	1 Mega

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	6
Som:	7
Diversão:	7
Desafio:	7

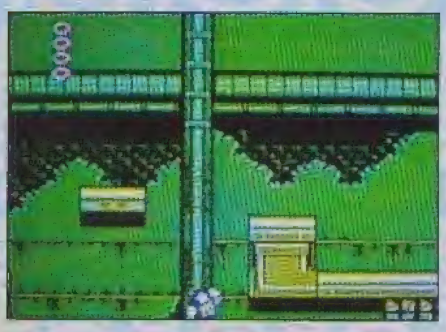
NES TOTAL

CAPITÃO AMÉRICA

Saiba como atravessar as últimas fases deste jogo e detonar todos os chefes finais

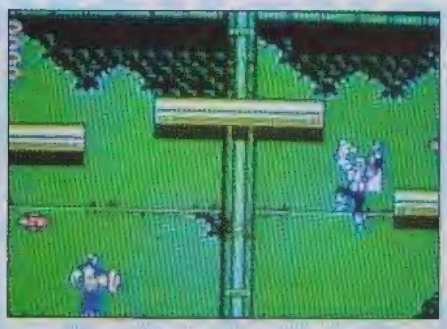
CONTINUAÇÃO DO Nº ANTERIOR

Na última edição, paramos em Nova York, na segunda fase. Agora vamos passar pelo meio-oeste dos Estados Unidos até o final emociante deste jogo. Vale um aviso: esta viagem não deve ser feito por iniciantes.



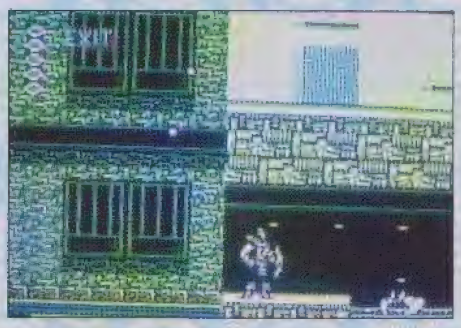
3ª FASE

Omaha



O primeiro obstáculo, logo que você entra na fase, é uma emboscada de robôs. Não esquente a cabeça. É moleza. Nesta fase, muitos morcegos estão disfarçados em compartimentos de energia. Note bem que, apesar de serem iguais, têm cores diferentes.

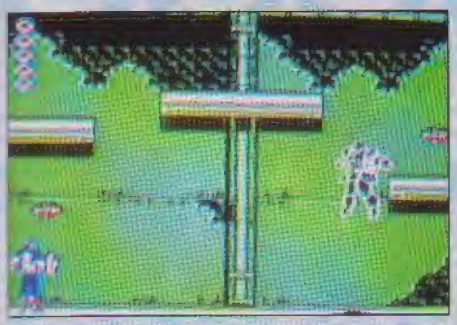
Dica: para encontrar a esfera de Exit, suba e vá para a esquerda. Ela está na priemera porta.



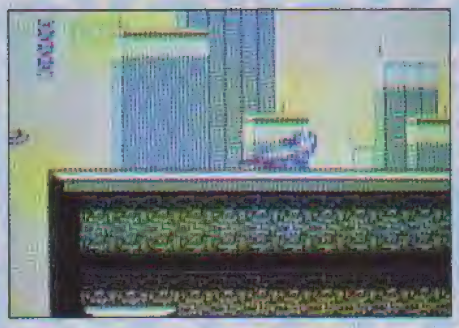
Vá por cima do prédio. Ao descer, você vai encontrar o Exit.

Mais uma fase detonada. Faltam mais duas, apenas.

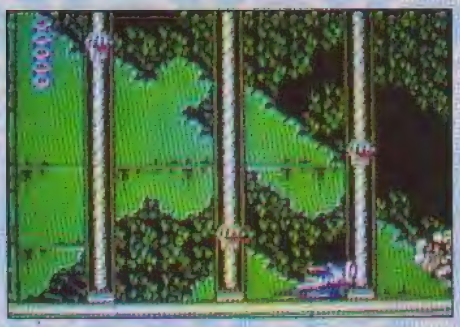
Salt Lake City

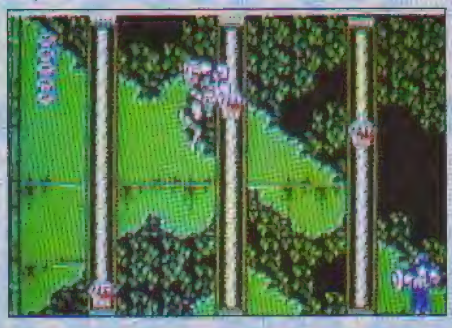


Você vai ter que enfrentar uma missão complicada, logo de cara: um robô poderoso. Para destruí-lo, mude para o Arqueiro e atire no barril antes dele jogá-lo contra você.



A esfera de Exit dessa fase está no lugar indicado na foto acima. Para passar pelos portões laser da saída, dê dois toques rápidos no direcional. O Captião América passará na velocidade.



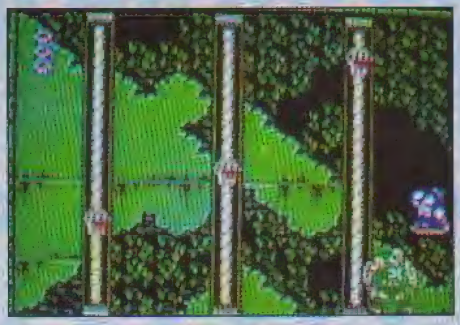


Dica: quando o robô estiver com a cabeça destruída, mude para Capitão América, já que o golpe com o escudo é mais forte. Atire e abaixe para não ser atingido! Outra dica: quando ele estiver em chamas, fuja. Ele virá em sua direção e irá explodir.

Depois de detonar o robô, vai aparecer um lança-chamas. Escolha o Arqueiro desta vez para enfrentá-lo. Atire sem parar, sempre desviando-se das chamas.

Chefe de fase

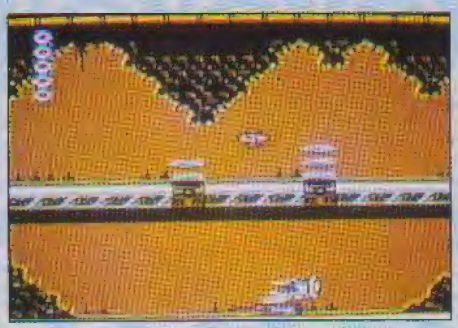
É dramático. As pedras rolarão do teto. O chefe correrá em sua direção louco para desferir-lhe ombradas mortíferas. Opte pelo Capitão.



Dica: Quando ele atacar, fuja! O melhor ataque aqui é pular e amassá-lo com seu escudo (quando ele estiver a seu alcance).

4ª FASE

Siga em frente. Você vai encontrar uma comporta inundada em seu caminho obrigatório. Suba e ligue o interruptor ("on") para esvaziá-la. Agora desça e entre na porta.

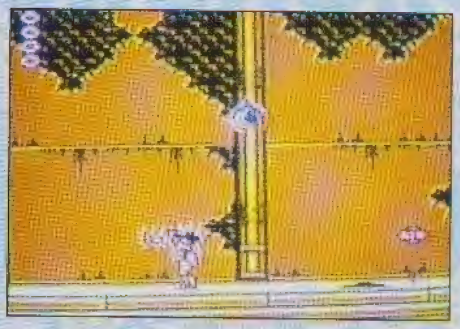


Falta pouco! Fase bem complicadinha, com muito zigue-zague, uma trabalheira da nada.

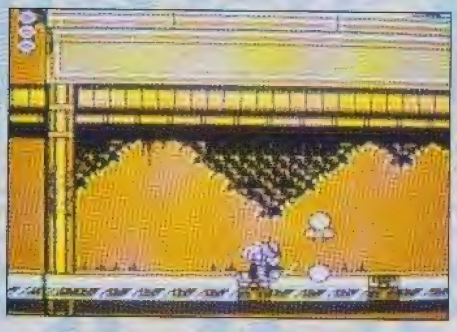
Os robôs estão muito mais fortes e ainda mais perigosos. Para obter melhores resultados de ataque, vá com o velho e bom Capitão América. No meio do caminho, você vai encontrar mais uma armadilha pavorosa, com robôs cercando-o por todos os lados. Vá com calma e leia com atenção como proceder.

NES TOTAL

CAPITÃO AMÉRICA



Advinhe quem está de volta. Isso mesmo, o robô pentelho, o mesmo da fase passada. Para matá-lo, repita o mesmo procedimento. E a estória se repete. Como era de se esperar, o lança-chamas sucede o robô. Para eliminá-lo, siga a risca as instruções da fase anterior.



Para progredir nesta fase, você vai ter que subir e ir para a esquerda. Quando avistar a plataforma, mude para o Arqueiro e acerte uma flecha no interruptor ("on"). A esfera de "EXIT" está logo abaixo. Descendo, vá para a direita. Você, enfim, encontrará a saída.

ÚLTIMA FASE

Seguindo em frente você vai encontrar o Mount Rushmore com os bustos dos Avengers. Um raio cairá sobre cada um deles. Cada raio é um chefe que você terá que enfrentar. O primeiro inimigo é o Fuzileiro (ridículo, como você verá logo a seguir).
Quando o raio cair sobre o Visão, você terá que enfrentar o soldado lança-chamas. Para matá-lo é a mesma novela. Não se desespere. Mantenha a calma e espere o nojento se aproximar. Salte de repente, mas com classe, amassando-o para sempre com o escudo do Capitão América.
O próximo que você terá de enfrentar é o robô. Para destruí-lo é só atingir o barril três vezes consecutivas e desviar dos seus tiros.

ÚLTIMO CHEFE

O mandarim é sem dúvida o maior desafio que você encontrou em todo o jogo. O Capitão não é eficiente contra este chefe, já que ele ataca mais pelo ar. Escolha o Arqueiro e atire para cima, atingindo o inimigo. Atirar e desviar dos bombardeiros não é fácil Quando ele vier pela terra, atire para valer!

ÚLTIMA HORA

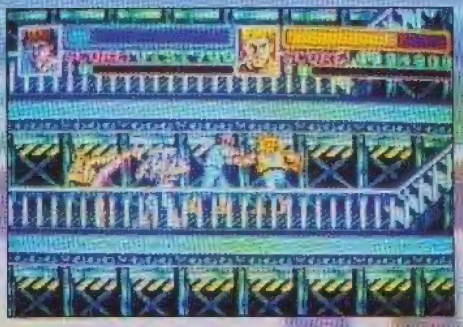
双截龍 DOUBLE DRAGON

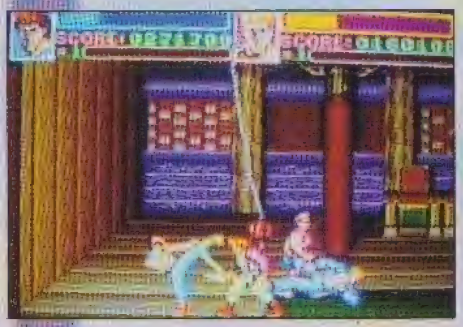
O clássico jogo de luta de rua chega para Super NES na melhor versão feita até hoje. Além de dar mil porradas,você vai precisar se defender para salvar a sua namorada!

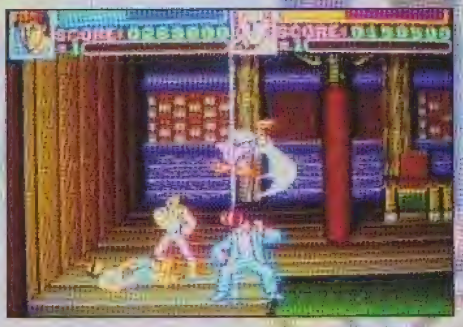
Os guerreiros das ruas estão de volta, agora numa missão diferente. Em Super Double Dragon, a eterna vítima do videogame, Marian, tenta ultimamente se auto-proteger. Ela ingressou na polícia feminina e começou a estudar Kung-Fu com os irmãos Lee. Mesmo assim não conseguiu escapar dos problemas. Ruim para ela, uma boa para nós, fãs de Double Dragon. Durante uma operação, ela foi capturada pelos guerreiros Black Shadows, que agora estão envolvidos com drogas. Billy e Jimmy Lee estão decididos a fazer muito mais do que dizer não a isto! Super Double Dragon é um dos melhores carts de aventura e porrada lançados para SNES. São socos e pontapés de muita fúria através de sete missões de alta definição, profundidade e passagem de uma tela para outra (Scroll). Os golpes são ao estilo de Bruce Lee, com o incrível chute metralhadora. Para insultar o seu adversário, você pode agarrar sua cabeça e obrigá-lo a se curvar. Mas se você quiser realmente dar uma de convencido, pode aumentar a medida de sua força, usando quatro técnicas especiais: chute rotatório (roundhouse), soco aplicado com o dorso da mão fechada, pulo com gitatória e chute rotatório para trás com pulo. Freqüentemente os guerreiros Black Shadows tentam atingir os irmãos Lee. Já pelos nomes pode se ter uma idéia da gangue da

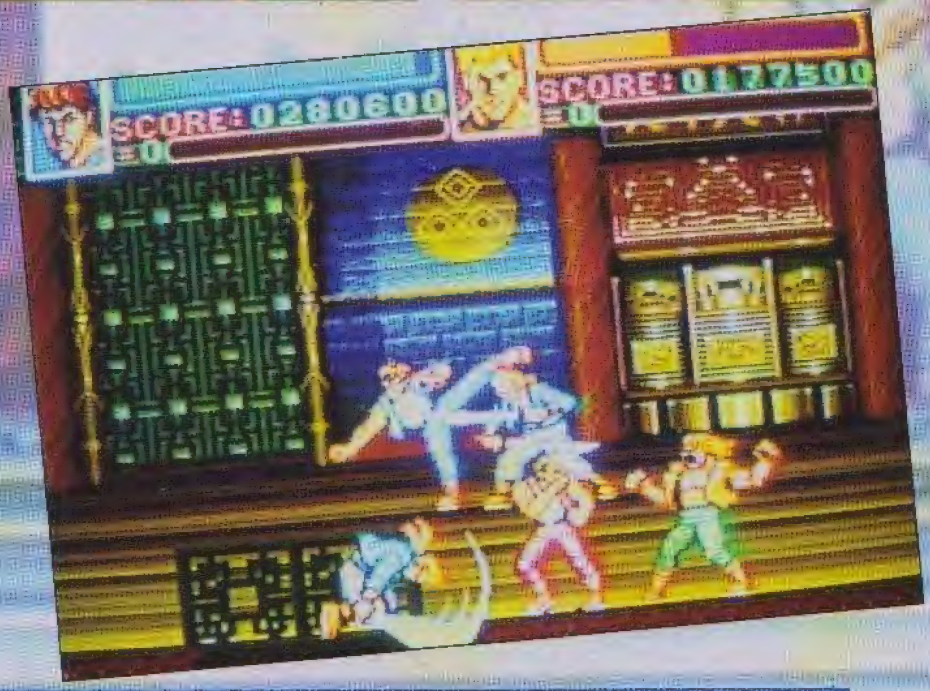
ÚLTIMA HORA

Os irmãos Lee vão ter que fazer de tudo para detonar os Black Shadows!









pesada: Steve, Williams, Jeff, McGuire e Chin Ron Foo. Alguns deles são muito perigosos e portam armas como: nunchakus, bôs, facas, pedras, galões de óleo e bumerangues, mas se você atingí-los pode usá-las a seu favor. As sete missões são como uma tour no submundo da criminalidade. Lugares tais como Las Vegas, Chinatown em São Francisco e a ponte Golden Gate são alguns territórios que você deve percorrer sem temor na sua luta insana para resgatar Marian. Mas vale a pena. A versão para Super NES está bem melhor que todas as versões anteriores, tanto em termos gráficos como em termos de "playability", ou seja, o velho e bom fator diversão. E não se esqueça de se defender!

Aprenda alguns dos golpes mais poderosos

A GamePower não poderia deixar esse jogo passar em branco e separou alguns golpes para você não marcar bobeira:

Botão Y = soco (uma seqüencia de três socos, finalizando com um Upper forte).

Botão A = Chute.

Botão R + Y = Back Fist (soco forte com o dorso da mão fechada).

Botão R + A = Pulo com giratória.

Ao agarrar o inimigo, recomendamos algumas seqüencias:

Agarrar + Y = socos no rosto.

Agarrar + A = chutes no rosto.

B ou X = agarra pelo braço e arremessa o adversário para o lado oposto.

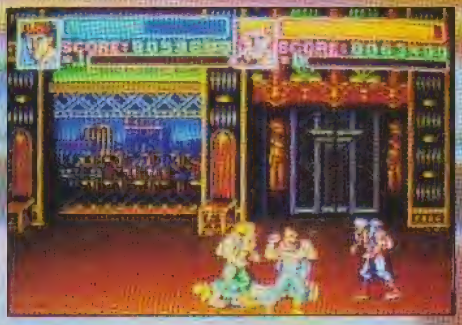
Com Y + para frente = agarra o inimigo pelo cabelo e pode optar A ou Y para chutar ou socar.

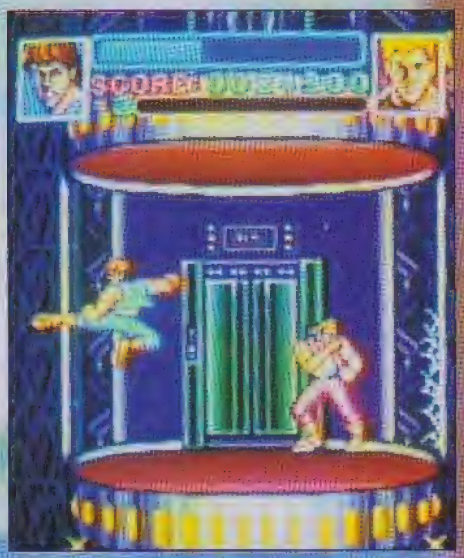
Com Y + para baixo = um chute na perna e um no rosto.

É isso aí, com essas combinações incríveis, vai ser difícil você não dar um coro bem dado nos Black Shadows.

Tô admirado. Mudou quase tudo e mesmo assim manteve toda a emoção. Também estamos falando do avô do Street Fighter II, que anos atrás lotava ps fliperamas do mundo todo. Eu lembro a primeira vez que joguei, foi num fliper lá no centro e tive que sair na mão com três lunção para conseguir continuar na máquina. Foi porrada pra tudo quanto é lado. E hoje, cinco anos após o massacre, continua fazendo a cabeça. Ai de quem ficar me chamando de saudosista! Cabeças rolaram, cabeças rolarão!

Baby Betinho





FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Double Dragon
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	7
Fabricante:	Tradewest
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	9
Desafio:	8

ÚLTIMA HORA

DRAGON'S LAIR

Uma grande epopéia num jogo de luxo! Se você começar, não vai conseguir parar!

Uma fábula de grande sucesso nas versões Arcade e PC, na qual você encarna um guerreiro medieval, chega para Super Nintendo. Seu nome a partir de agora é Dirk. Sua arma, a espada. Seu único objetivo, salvar sua amada, a princesa Dafnee. Não é um passeio no parque! Você terá que enfrentar mil obstáculos para cumprir essa ousada empreitada. São várias fases, cenários enlouquecedores e nosso desajeitado herói britânico irá enfrentar diversos inimigos. São serpentes, dragões, morcegos, aparições sobrenaturais e armadilhas. Caminhando por diversas partes de um castelo em ruínas, você segue colhendo itens para aumentar sua energia e vidas extras. Dirk, com seus pulos de rã, atravessa as fases por escadarias, plataformas e corredores, sempre atacado por seres estranhos. Tem até um dragão gay que corre atrás do nosso herói!

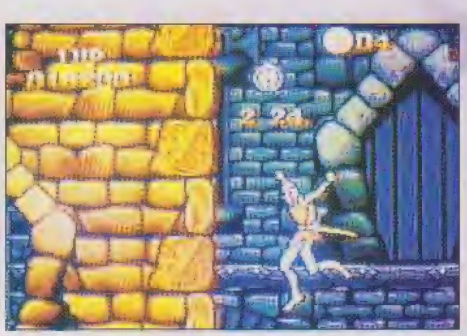
Além da espada, que é a arma mais poderosa entre todas, pode-se escolher também entre outras ferramentas de destruição como machado, faca e uma espécie de Shuriken. O elemento mais impressionante deste jogo são os cenários. O pátio do castelo, os salões internos, as florestas ao redor e as cavernas foram concebidos com todos os detalhes e muito realismo. A movimentação do tela é em "side scrolling", ou seja, a tela se desloca lateralmente como, por exemplo, em Final Fight. E, ao chegar no primeiro

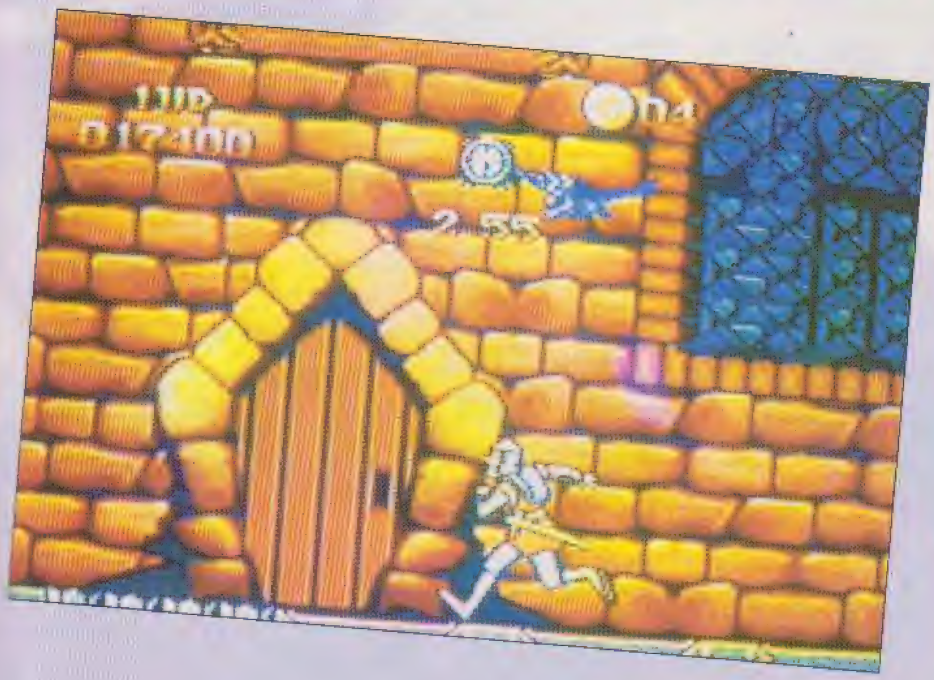
O futuro está aí, só não vê quem é cego. Dragon's Lair segue a tendência atual, de jogos de PC virarem sucesso em videogame. Os mais céticos achavam pouco provável obter uma resolução gráfica, sonora e até mesmo dinâmica, compatível ao Arcade e ao PC. Quebraram a cara! Dragon's Lair não chega a se igualar em gráfico às duas versões. Mas é muito mais divertido e emocionante. Um destaque para o som, que é de longe o ponto mais alto do cartucho. A dificuldade é m derada. Os movimentos são reais e os efeitos de tela consagram a perfeição. Eu achei excelente e recomendo.

Marcelo Kamikase

Uma versão para Super NES de primeira linha!

chefe, você conhecerá todo potencial do mode 7, a fantástica rotação de tela do SNES.
Numa comparação com outras versões de Dragon's Lair, pode-se concluir que esta, embora não tenha a resolução de desenho animado duma máquina de Arcade, ou de um computador, é a mais movimentada das três. A história também muda de uma versão para a outra. O som faz o clima para o desenrolar da aventura.
Você pode escolher, nas opções, o idioma do jogo (francês, espanhol, inglês, italiano, alemão ou holandês), a música e a configuração. Pode-se arquivar o jogo com passwords, também, mas é complicado e chega a levar até três minutos cada.
Quem não conhecia nenhuma versão anterior desta série de jogos terá uma surpresa bastante agradável. Dragon's Lair é uma verdadeira epopéia em videogame!





FICHA TÉCNICA

Nome:	Dragon's Lair
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Elite
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

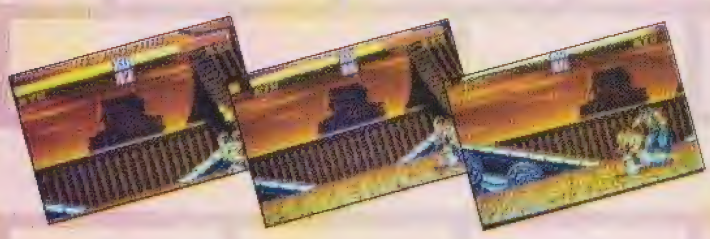
	LM
Gráfico:	9
Som:	9
Diversão:	9
Desafio:	8

STREET FIGHTER II — A LUTA CONTINUA

SEQÜÊNCIAS IMBATÍVEIS

Foram muitos meses de treino para se chegar a um nível técnico satisfatório. Agora todos os Street Fighters brasileiros terão acesso a uma combinação de golpes que foi divulgada no mundo inteiro. A GamePower não podia deixar de levar as informações do primeiro mundo para seus street maníacos.

CHUTE RÁPIDO



Pule sobre o seu inimigo com o chute fraco. Ajoelhe-se rapidamente e desfira chutes fracos até tonteá-lo. Aí, encoste nele o máximo possível e repita a operação.

QUATRO EM UM

Aproxime-se do inimigo. Ao chegar bem perto, desfira-lhe um chute forte com direcional para frente: você vai acertá-lo duas vezes. Na seqüência, dê um Dragon Punch. Você conseguirá acertá-lo mais duas vezes.

EVITANDO CILADAS

Pule sobre o seu oponente e ataque-o como quiser. Se você achar que ele vai agarrá-lo ou que vai se deixar acertar para arremessar você longe, utilize o soco fraco logo ao pisar no chão.

BOLA DE FOGO

Pule sobre o seu oponente com um soco forte. Ao cair, abaixe-se e desfira-lhe um chute médio. Na seqüência, dê uma bola de fogo. Se seu inimigo ficar tonto, Dragon Punch nele.

G.BOY LANÇAMENTOS

Chegam dois jogos com gráficos excepcionais para o console portátil!!

ROCKMAN WORLD III

Dr. Willys não descansa! Rockman III é uma mistura das versões de 8 Bits Rockman 3 e 4, games muito populares no Japão e nos EUA.
Esta versão portátil contem muitos chefes do original, embora as fases sejam bem diferentes. Rush, seu cachorro robô é útil para ajudar Rockman em situações delicadas. Prepare-se para uma aventura emocionante. Um verdadeiro clássico, agora para Game Boy na sua terceira versão!

JEEP JAMBOREE

Para os vidrados em Jeep, uma opção para todas as horas: Jeep and Jamboree! Uma autêntica disputa entre 19 competidores, através de 22 percursos, um mais chocante do que o outro. Um painel acima da tela lhe dará informações preciosas como: volta , velocímetro, velocidade e colocação na corrida. Os cenários são lindíssimos como desertos, montanhas, trilhas... A novidade é que este jogo pode ser jogado por duas pessoas simultaneamente, quando conectado a outro Game Boy.

ETIQUETAS E RÓTULOS ADESIVOS

ESPORTE®
NÃO É DROGA.
PRATIQUE!
Uma Campanha da MACK COLOR- Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

GRÁTIS

ESCREVA PARA MACK COLOR
E SOLICITE UM ADESIVO
DA CAMPANHA
"ESPORTE NÃO É DROGA, PRATIQUE!"
PARA COLAR NO SEU CARRO.

Mack Color

MACK COLOR® Etiquetas Adesivas Ltda. Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ - S.PAULO - CEP 03313
FONE: (011) 941-4499 - TELEX 1163609 - FAX (011) 941-4470

CLASSIFICADOS

VENDO OU TROCO

■ Master System II, semi-novo, na caixa, com pistola Light Phaser e Rapid Fire. Ou troco por Mega Drive. Tratar com Rogério de Santana. Pátio da Estação de Pirituba, nº 2, São Paulo - SP. CEP 05140-020.

■ Três fitas de Nintendo japonês (1944, Robo Warrior e Falsion) e uma de Nintendo americano (Crime Buster), por qualquer uma de Mega Drive. Tratar com André ou Alexandre. R. Anitápolis, 133 ou Caixa Postal nº 15. Alfredo Wagner - SC. CEP 88450. Ou pelo fone: (0482) 76 1015.

■ Master System com 5 jogos, 2 controles, pistola Light Phaser, com manual, na caixa e em ótimo estado. Preço imbatível ou troco por Mega Drive com 1 fita e em bom estado. Tratar com Célio F. Siqueira Júnior. R. Dom Jorge de Menezes, 280/104. Vila Velha - ES. CEP 29100-250. Ou pelo fone: 229 6518.

■ Vários cartuchos de Super Nintendo e Mega Drive. Tratar com Ricardo pelo fone: (011) 65 9183.

■ Master System I completo, com 1 controle e 1 Rapid Fire, teclado de computador TK 90X, 1 câmera fotográfica, 1 máquina de escrever Olivetti, 1 jogo Genius. Troco por Super NES ou Famicon com 1 controle e 1 fita ou Mega Drive, podendo ser japonês transcodificado, com 2 controles e 1 fita. Com Alexandre. R. Visconde de Caravelas, 140. Salvador-BA. CEP 40000-000. Fone (071) 226 7164.

■ Cartucho G-Loc do Game Gear (na caixa), por Heavy Nova ou Ernest Evans do Mega Drive em bom estado. Tratar com Fábio Alexandre no telefone (011) 256-9810 - São Paulo - SP.

CLUBES

■ Super Nintendo Interprises Incorporation Games Club. Trabalhos com games e dicas SNES-Famicon e enviamos boletins aos adeptos. Futuramente faremos campeonatos internos e promoções. Para associar-se basta enviar uma carta com seu nome, endereço, data de nascimento e 3 dicas de qualquer game. ATENÇÃO: as dicas devem ser poderosas e desconhecidas por revistas nacionais. Aceitamos 2 selos no lugar das dicas. Escrever para: R. Peru, 108, Caçador-SC. CEP 89500-000. A/C Cássio H. P.Sega Power Games Clube - "O quartel dos Segaloucos". A partir de agora existe um clube com jornal bimensal, contendo dicas, informações e avisos de campeonatos, com diploma e tudo. Contamos com o sistema Pro-Games, no qual um Segalouco, sócio ou não, pode trocar dicas com o clube mandando uma carta com uma dica, ou perguntando sobre outra, com um selo para a resposta. Quem quiser entrar para o QG da Sega, mande uma carta com dados, foto 3x4, comprovante de residência, selo para a resposta e mensalmente uma taxa de mil cruzeiros. Escreva para QG da Sega ou Sega Power Games Clube, R. Manoel Peçanha, 31, Rio de Janeiro - RJ. CEP 21810.

■ Clube Hiper Game. Para ficar sócio basta mandar uma carta com selo e um envelope dobrado. Peça no máximo 15 dicas e, se quiser, mande também. Cartas para Fábio, R. Virgínia Cardoso, 186, apto 2, São Paulo - SP. CEP 04248.

Star Game Clube. Quem quiser alguma informação sobre jogos é só ligar para 761 - 1369 ou escrever para Av. Castelo Branco, 675, ou Caixa Postal nº 1, Barra do Bugres - MT. CEP 78390. Falar com Marcos.

TROCO

■ Phantom System com 2 controles, 1 adaptador J72, 1 pistola, 2 cartuchos, sendo 1 de pistola e outro de controle por 1 Mega Drive em bom estado, 2 controles e pelo menos 1 cartucho. Tratar com Tadeu Filho pelo fone: (079) 231 9434. R. Wilson Rocha,950, apto 901, Aracaju-SE. CEP 49000.

■ Cartuchos de Mega Drive originais japoneses, Super Thunder Blade e Super Futebol por Phantasy Star I e II originais americanos. Tratar com Tadeu pelo fone: (011) 563 4135.

■ Master System semi-novo completo (2 joysticks e pistola Light Phaser), mais 8 jogos (Black Belt, Double Dragon, Jogos de Verão, Rambo III, Super Futebol, Shinobi, Galaxy Force e Thunder Blade). Tudo por Mega Drive com 2 joysticks e 2 jogos: Fighting Masters e outro que seja de luta ou aventura tipo Pit Fighter, Streets of Rage ou JuJu. Tratar com Ricardo pelo fone (011) 297 4555 ou escrever para R. Rio Amazonas, 9, São Paulo - SP. CEP 08041-260.

■ Mini Game Tec Toy, 8 níveis, Tumba Assombrada, com apenas 2 dias de uso e garantia de 3 meses, por Mini Game, série Master, podendo ser qualquer um

TILTY'S
VÍDEO & GAMES
LOCAÇÃO E VENDAS
• NEO GEO • MEGA CD • MEGA DRIVE • SUPER NES (FAMICOM) • MASTER SYSTEM • NINTENDO • GAME GEAR • GAME BOY •
loja 1 - Tatuapé Rua Sta. Virgínia, 326 Tel.: 217.2159
loja 2 - Penha Rua Dr. Almeida Nogueira, 41 Tel.: 296.5731

Gambling Games
A LOCADORA DOS FERAS
Os mais quentes lançamentos em:
Super Nes, Nintendo, Mega Drive, Sega Genesis, Game Gear, Game Boy, Master System e Famicon.
Rua Tucumã, 724 - Jd. Europa - São Paulo - Tel.: 210-8020

HOLLYWOOD GAMES
Especialização em locação de cartuchos de Mega Drive, Master System, Nitendo e Super Nitendo
ATENÇÃO!
10% de desconto em locações para locais do Clube do Chefe e assinantes da Revista
Av. João Pessoa, 497 - Cambicuba - Santo André - SP - Tel.: 447.3680

DPV
DUAL POWER VÍDEO LOCADORA
MEGA, MASTER NINTENDO
NEO GEO SUPER NES
LOCAÇÕES E VENDAS
LIGUE JÁ:
(021) 719.2430 OU 722.5775
Av. Rio Branco, 997 - Fonseca - Niterói - RJ - CEP 24.120-01[illegible] - Centro - RJ - Tel. [illegible]

e usado. Interessados escrever para Carmine Mazzaro, R. C, bloco 23, apto 204, Juiz de Fora - MG. CEP 36083-640.

■ As fitas: Mônica no Castelo do Dragão e Indiana Jones, por algumas destas: Asterix, Olimpic Gold, Spider Man, Mercs, Shadow Dancer ou outras de meu interesse. Tratar com Mário Luís pelo fone: (091) 229 1651. De preferência pessoas de Belém-PA.

■ Master System com 2 controles + pistola + 2 fitas + Pense Bem, por um Game Gear com eliminador de pilhas e as fitas: Shinobi, Psychic World e Super Monaco GP. Com Max, fone: (021) 248 3473, entre 12:00 e 17:00 horas.

■ Atari 2600 em bom estado com 4 jogos, 1 joystick e 1 SG nº 15 por um Nintendo ou Master System, podem ser velhos, mas funcionando e com 1 joystick. Tratar com Leonardo Geraldo de Campos, R. do Manifesto, 225, São Paulo-SP. CEP 04209.

■ Master System, 2 controles, 4 fitas (Kenseiden, Shinobi, Double Dragon, Olimpic Gold), tudo em perfeito estado, por Super Nes nas mesmas condições, incluindo a fita Street Fighter II. Tratar com Daniel pelo fone: (011) 965 2735. Só com pessoas da capital de São Paulo. De 2ª à domingo, das 19:45 às 21:00 horas.

■ Atari 2600 com 12 cartuchos e 24 jogos, mais revistas de videogame, por um Game Boy ou Bit System. Tratar com Matheus Ruocco, fone: (0196) 51 4004, R. Professor Camilo Lellis, 182, Espírito Santo do Pinhal - SP. CEP 13990-000.

VENDO

■ As fitas de Master System: Super Futebol, Alex Kid in Miracle World, Space Harrier 3D, E-Swat, Double Dragon (americana). Interessados tratar com Daniel Resendes. R. São Clemente, 272/504 bloco 1, Rio de Janeiro - RJ. CEP 22260-000.

■ Game Boy e Mega Drive nas caixas em ótimo estado. Falar com Ricardo pelo fone (011) 65-9183.

THUNDER GAMES

A LOCADORA QUE JOGA ABERTO COM VOCÊ

- Supernintendo
- Mega Drive
- Nintendo
- Master System

Agora estão mais perto de você. Promoções incríveis, preços imbatíveis, venha nos conhecer e fazer parte do nosso clube.

Rua Barão de Tramandaí, 376 - Vila Alpina - São Paulo - SP - Tel. 216 9605 - CEP. 03207

LOCAÇÃO E VENDAS

LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO.

TOKI GAMES Locadora

A LOCADORA DOS CARTUCHOS ORIGINAIS

Rua Ministro Calógeras, 1223 - (0474) 336572
CEP 89201 - JOINVILLE - SC

TECNOFAX

AUTORIZADA DYNACOM

- Transcodificação de TV importada sistema automático
- Transcodificação, com garantia de 1 ano
- Assistência técnica em Video Games nacionais e importados
- Atendimento via SEDEX para todo o Brasil

SUPER DESCONTOS AOS SÓCIOS DO CLUBE DO CHEFE

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 1º andar Conj. 115
CEP: 01207 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 222.1471
AUTORIZADAS:
Belém/PA - Alltec Inf.
Rua João Balbi, 1186 - Sl. 07 - Tel.: (091) 229.7353
Feira de Santana/BA - Romaq
Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games
Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742
Natal/RN - Digitec
Rua Otávio Lamartine, 511 - Tel.: (0841 217.5935 ou 231.9258

GEDAC Games

Nes/Nintendo/Game Boy
Neo Geo/Arcade
Venha conhecer os melhores jogos de NEO GEO.

Rua Comendador Bento Pereira, 14 – Cambuci
Tel: (011) 227.1204 – São Paulo

PODIUM GAMES

- Consoles, Acessórios e Cartuchos
- Campeonatos Permanentes
- Transcodificação em 2 horas

Rua Heitor Peixoto, 438 – Cambuci
Tel: (011) 277.0751 – São Paulo

GAME SHOP
Vendas e Locação

VENHA CONHECER ARCADE E NEO GEO

Rua Rocha Pombo, 30 – Liberdade
Tel: (011) 227.8199 – São Paulo

CLASSIFICADOS GAMEPOWER

Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
9º andar
CEP 01410-901
São Paulo, SP

NORMANGAME

VOCÊ JÁ FOI A UMA PEQUENA LOJA ONDE PODE-SE ENCONTRAR OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS DE MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR E NINTENDO?
NÃO?
ENTÃO VENHA CONHECER A NORMANGAME.

NORMANGAME Rua Sta. Ifigênia, 190 - Tel: (011) 229.8656

NOVA CULTURAL

Diretoria
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

GAMEPOWER

Número 5 - Novembro de 1992

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes, Marco Aurélio Sismotto
Assistentes de Arte: Lídia Anasaki, Maria Cristina Braga
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli
Colaboradores:
Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), André Biancardi, Thiago Sorrentino (pilotos), Fernando Sampaio, Fran Moreira (fotos).

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo A. Prado

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAMEPOWER é uma publicação da Nova Cultural Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL. (011) 831-1111
Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação.
Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de Atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

Números Atrasados
Para obter números atrasados, procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados. Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

Fotolitos: REPRO
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

OS 10 MAIS

A GamePower pesquisou entre as locadoras de São Paulo a relação dos dez cartuchos mais alugados este mês

SNES

Street Fighter II
Bart's Nightmare
Mario Kart
Turtles IV
Robocop III

NES

Robocop III
Street Fighter II
Walk Race
Prince of Persia
Flintstones

RECORDES AMERICANOS

NES		SNES	
Adventure Island	272.040	Act Raiser	99.990
Godzilla	11.111.310	Contra III	9.999.999
Marble Madness	147.110	Final Fight	2.712.343
Paperboy	191.300	Pit Fighter	1.777.510
Super Mario Bross	9.999.990	Super Adventure Island	494.100
Tetris	999.365	Super Smash TV	57.697.125

já tá no pedaço!

GENIECOM

a fera dos videogames

Com todos os SUPERPODERES

Mais, mais, muito mais prá você curtir. GENIECOM vem com o exclusivo GAME GENIE. Você multiplica muitas vezes as vidas dos seus cartuchos e os seus poderes, tornando-se um SUPER CAMPEÃO. E pode começar o jogo em qualquer fase. GENIECOM é o mais completo de todos.

- já vem com 2 joysticks
- videolink-comando à distância, sem essa de fios
- acompanha 2 fones de ouvido, só você ouve as músicas e os ruídos
- manual com mais de 400 jogos

Você agora é INVENCÍVEL

jotaesse

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Chega de monotonia! Entre no time das feras!

GENIECOM tá esperando por você nas lojas mais quentes da cidade

* marcas registradas de terceiros

JOYSTICK TPC PARA OS INIMIGOS ELE É UM FDP

Joystick Turbo Pad Control: uma geração superior de joysticks tipo Pad. Ele é o único que tem Turbo Automático ao alcance da sua mão, sem precisar programar a cada jogo. E tem 6 botões de tiro, além de **Slow-Motion** para diminuir o ritmo do game e ninguém te pegar de surpresa. **Como você pode ver nos 4 tipos de TPC, ficou mais fácil mandar os inimigos para a PQP.**

TPC1 *Para Dynavision 2 e 3*

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Botões A, B e exclusivo botão A+B*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático de 8 tiros por segundo, separado para os botões A, B e A+B*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*

TPC2 *Para Mega Drive **

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático separado para os botões A, B e C*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*

TPC3 *Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game**

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Botões A, B e exclusivo botão A+B*
- *Slow-Motion*
- *Turbo automático de 8 tiros por segundo, separado para os botões A, B e A+B*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*

TPC4 *Para Master System**

- *Design anatômico tipo "asa"*
- *Botões A, B e exclusivo botão A+B*
- *Dois tipos de velocidade Turbo: Speed 1 (5 tiros/seg.) e Speed 2 (10 tiros/seg.)*
- *Botão direcional com 8 direções*
- *Mini-manche removível*

DYNACOM

A Dynacom é fera.